La revista para los que saben... jugar

ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE

ACCION AMSTRAD

CPC
PCW
PC

DE USUARIOS A USUARIOS

375 pts. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 8 - 1988

CON ESTE NUMERO LA SEGUNDA ENTREGA DE FICHAS

TODAS LAS NOVEDADES

- EL ANGEL DE CRISTAL
- SUPER HANG-ON
- INTERNATIONAL KARATE +
- FLYING SHARK

- LA ABADIA DEL CRIMEN PC
- MACH 3 PC



Y además Championship Sprint, Bubble Bobbier, The Vikings, Jackal, Galactic Games, Fifth Quadrant, BattleShips, Scrabble PCW, Football Fortunes, The Living Daylights PCW, Don Quijote PC, Boulder Dash PC, Contactos, etc.

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Jefe de Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
EIN

Colaboradores
Paco Salinas
Andoni Etxebarría
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Redacción y Publicidad
Juan de Ajuriaguerra, 19
Planta Comercial. Dpto. 7
Tfnos. (94) 423 35 08 / 07 / 06
48009 Bilbao (Vizcaya)
Suscripciones
Tfno. (94) 423 35 06

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Ibarsusi, S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

Amstrad Acción y Geo-Ingeniería son dos publicaciones de Ediciones Informáticas del Norte.

ACCION AMSTRAD

EDITORIAL

Estimados lectores:

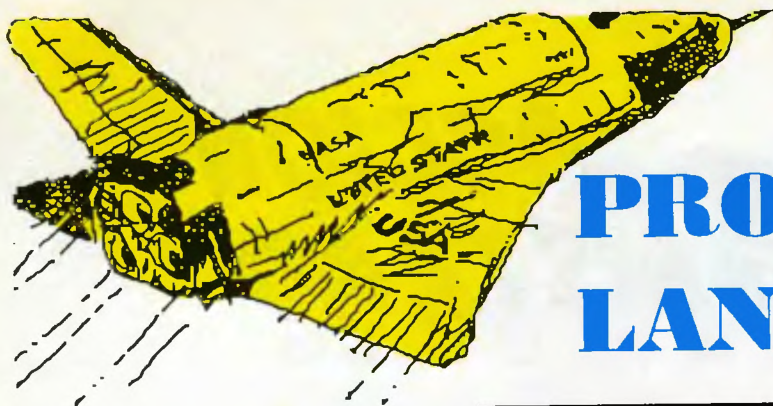
El hecho de haber publicado en mayor o menor medida la mayoría de las novedades recibidas nos ha dejado este número a medias. La verdad es que por falta de espacio no hemos podido incluir muchas de las estupendas colaboraciones que nos han llegado. Muchos lectores nos han mandado sus trucos, pokes e incluso mapas. En los próximos números serán publicados.

Además, hemos decidido que el nº 9 sea un Especial Pokes, pero de los que funcionan, y tanto para cinta como para disco.

No os perdáis la cita.

El director

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE, S.L. **Director Gerente:** Julián Calero. **Director Administrativo:** Jesús Lafuente. **Jefe de Fotocomposición:** Andrés García. **Documentación:** Miguel Lekue. **Archivo:** Carmen Sánchez.



PROXIMOS LANZAMIENTOS

PREDATOR

Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST

PROEIN



Por fin vamos a ver uno de los juegos más esperados de los últimos meses ¡PREDATOR! El gran (y nunca mejor dicho) SCHWARZENEGGER es nuestro audaz protagonista.

Seguro que ya habéis visto alguna de sus películas. Si es así enseguida podréis haceros una idea del argumento del juego. Lucha sin cuartel en la densidad de la jungla, enemigos por doquier que dispararán desde todas partes, ametralladoras atrincheradas,... ¿aún quieres más? Tu audacia va a encontrar serias resistencias.

Desciende del helicóptero junto con tus compañeros y avanza. Si a medio camino encuentras alguno de sus cuerpos sin vida no te impresiones. Recuerda que tienes una misión. Te la explicaremos.

PREDATOR será lanzado al mercado próximamente por PROEIN. No pierdas el hilo.

Disponible para Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST.

MORTADELO Y FILEMON

Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST

DRO SOFT



Dro Soft nos guarda un par de sorpresitas escondidas debajo de la manga. ¿Podéis imaginar? Nada más ni nada menos que MORTADELO y FILEMON. Pero esto es sólo una pequeña parte de lo que os espera queridos lectores.

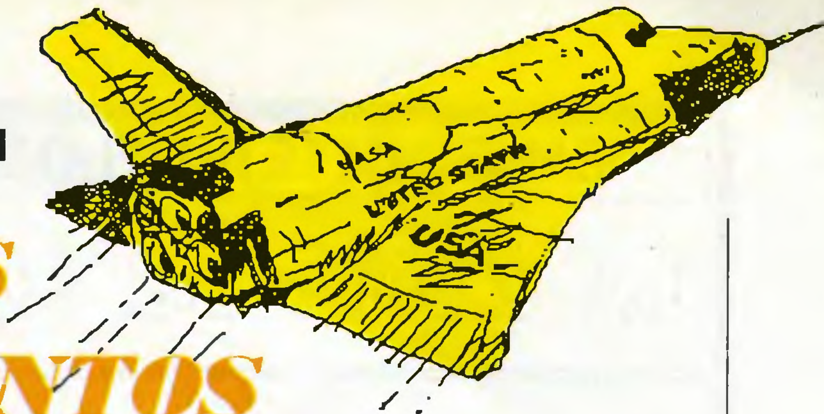
CLAVER & SMART es una auténtica maravilla de juego realizada con todo el rigor del mundo. Sí, nuestros personajes son tan reales como los dibujados por Ibáñez aunque al principio den la impresión de ser un par de parapléjicos.

Con este juego os aguardan unos gráficos sensacionales (sobre todo en Atari) realmente simpáticos.

¿Nuestra misión? Os la adelantaremos: tan sólo tendremos que rescatar al "pa - liza"del profesor Bacterio que ha sido secuestrado por una organización terrorista. Para morirse de risa.

Si sois pacientes no os perdáis los próximos deta - lles, después de todo es una ocasión única para gozar con las aventuras y desventuras de los dos personajes más famosos y cómicos con que contamos.

Mortadelo y Filemón de Dro Soft estará disponible para Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST.



PROXIMOS LANZAMIENTOS

WESTERN GAMES

DRO SOFT

Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari ST



Uno de los juegos más originales de los últimos tiempos es sin duda alguna WESTERN GAMES. En serio, nos encontramos ante un programa que derrocha simpatía y comicidad.

Con WESTERN GAMES nuestra tarea no es fácil, máxime si tenemos en cuenta que prácticamente participaremos en una olimpiada donde los atletas no son otros que un grupo de vaqueros juerguistas, borrachos, amantes de armar camorra y un poco, (con perdón) "cerdos". Os preguntaréis a que viene esto de "cerdos". Pues bien, sabed que una de las pruebas consiste en acertar con escupitajos en la escupidera del contrario. Otra consiste en "devorar" la mayor cantidad de comida posible en el menor tiempo posible, claro está, que todo ello amenizado con los correspondientes eruptos.

En fin, Western Games consta de un total de seis pruebas realmente divertidas. Lo veremos pronto.

Disponible para Amstrad, Commodore, Spectrum y Atari. Gráficos sensacionales.

ATROG

ZAFIRO



Cuando estábamos a punto de cerrar este número recibimos las primeras pruebas de ATROG. Zafiro nos daba a conocer por fin el programa que tanto nos habían hecho desear. ¿La impresión? Bueno, desde que recibimos la pantalla de presentación del juego hace ya un par de semanas teníamos la sensación de que el programa iba a pegar. Pero lo que no sospechábamos ni por asomo es que, al menos gráficamente, fuera tan bueno. Esta es en realidad la impresión que nos ha causado ATROG. De todas formas lo que también es cierto es que todavía no hemos podido recibir nada más que una demo y por ello no hemos podido probarlo.

Creemos firmemente que Atrog va a ser un bombazo, por ahora tenemos la seguridad de que los gráficos son sensacionales. Cuando tengamos el juego acabado lo comentaremos ampliamente.

EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

LA ZONA DE RESTART (I)

Este mes pasaremos revista a una de las zonas más importantes del ordenador, vital para el correcto funcionamiento del sistema CPC. La zona de memoria comprendida entre las direcciones #0000 a #003F, llamada bloque de saltos inferior o zona de restart, es copiada de la ROM inferior durante la inicialización del sistema, de manera que las mencionadas direcciones tienen los mismos contenidos en RAM y ROM (excepto una de ellas que luego veremos). Esto es necesario porque el sistema necesita acceder continuamente a esta zona y el código debe ser siempre accesible, cualquiera que sea el estado de la ROM baja. Naturalmente, una vez copiado en RAM, podremos modificar el código para propósitos diversos, pero esto deberá hacerse con gran precaución y conocimiento de lo que se toca si no queremos toparnos con un colapso del sistema (en castizo, "cuelgue").

```
RST 0    0000 01897F   LD BC,#7F89        ; RESET ENTRY -C.OPERACION #C7
         0003 ED 49    OUT (C),C
         0005 C39105   JP #591
RST 1    0008 C38AB9   JP #B98A           ;LOW JUMP -C.OPERACION #CF
        *000B C384B9   JP #B984           ;KL LOW PCHL
        *000E C5       PUSH BC            ;PCBC INSTRUCTION
         000F C9       RET
RST 2    0010 C31DBA   JP #BA1D           ;SIDE CALL -C.OPERACION #D7
        *0013 C317BA   JP #BA17           ;SIDE PCHL
        *0016 D5       PUSH DE            ;PCDE INSTRUCTION
         0017 C9       RET
RST 3    0018 C3C7B9   JP #B9C7           ;FAR CALL -C.OPERACION #DF
        *001B C3B9B9   JP #B9B9           ;FAR PCHL
        *001E E9       JP (HL)            ;PCHL
         001F 00       NOP
RST 4    0020 C3C6BA   JP #BAC6           ;RAM LAM -C.OPERACION #E7
        *0023 C3C1B9   JP #B9C1           ;FAR ICALL
         0026 00       NOP
         0027 00       NOP
RST 5    0028 C335BA   JP #BA35           ;FIRM JUMP -C.OPERACION #EF
         002B 00       NOP
         002C ED49     OUT (C),C
         002E D9       EXX
         002F FB       EI
RST 6    0030 C7 (F3)  RST 0 (DI en rom);USER RESTART -C.OPERACION #F7
         0031 D9       EXX
         0032 212B00   LD HL,#002B
         0035 71       LD (HL),C
         0036 1808     JR #0040
RST 7    0038 C341B9   JP #B941           ;INTERRUPT ENTRY-C.OPERACION #FF
         003B C9       RET
         003C 00       NOP
         003D 00       NOP
         003E 00       NOP
         003F 00       NOP

         ------------------------ sólo en rom
         0040 CBD1     SET 2,C
         0042 18E8     JR #002C
```

Comenzaremos realizando un desensamble del código presente en la zona, que conviene tener a la vista para seguir las explicaciones. El código que os mostramos se ha extraído de un 6128 con versión 1.21 en la ROM baja. La diferencia con otros modelos y/o versiones radica únicamente en el destino de los saltos presentes en la zona (que apuntan hacia rutinas copiadas también en la RAM durante la inicialización); el resto del código no varía (ver cuadro 1).

Sabemos que el Z80 posee ocho instrucciones de restart que funcionan como un CALL, pero que se caracterizan por tener códigos de operación de un sólo byte y que acceden a la página 0 de la memoria. Cinco de estas RST (RST1 a RST5) se han usado en el CPC para aumentar el juego de instrucciones del Z80, implementando instrucciones especiales de salto y llamada que permiten acceder a la totalidad de la memoria (RAM y ROM) conmutando bancos y saltando en respuesta a una única operación. Las demás restart se usan para propósitos diferentes que ahora veremos. Además de las ocho entradas de restart, hay otros siete puntos de entrada en la zona a los que se accede con un simple JP (#C3).

Dado que utilizaremos ampliamente los conceptos "estado" y "selección" de ROM, conviene aclararlos. EL concepto "estado" se aplica tanto a la ROM inferior como a cualquiera de las 251 ROMs superiores

LA ZONA DE RESTART (I)

EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

posibles, pudiendo ser el estado de una ROM habilitada o deshabilitada, es decir, ser o no accesible en el espacio de direccionamiento del Z80 en un momento determinado. Cuando está deshabilitada, las operaciones de lectura se realizan de la RAM solapada con dicha ROM (solapada significa que comparte las mismas direcciones de memoria que la ROM y que puede ser conmutada con ella).
El concepto de "selección" de ROM sólo afecta a las superiores, y se refiere a cual de ellas se elige para ser posteriormente habilitada en la zona #C000 a #FFFF. El hecho de seleccionar una ROM no implica su habilitación, debiendo ser entendidos como procesos diferentes. Cuando se habla de habilitar la ROM superior, se entiende que es la que en ese momento está seleccionada.
Una última consideración es que al habérseles dotado de significados particulares, las restart en el Amstrad se pueden nombrar de dos maneras, incluyendo tras RST el número hexadecimal de acceso a memoria o bien numerándolas de 0 a 7 (ver cuadro).

RST #0	———	RST 0
RST #8	———	RST 1
RST #10	———	RST 2
RST #18	———	RST 3
RST #20	———	RST 4
RST #28	———	RST 5
RST #30	———	RST 6
RST #38	———	RST 7

En algunos textos (pocos) se utiliza la primera forma pero poniendo el número en decimal en vez de hexadecimal. Así, por ejemplo, RST #20 sería RST 32.
Una vez visto esto pasemos a estudiar las diferentes entradas.

RESET ENTRY-RST 0

Entrada de inicialización, accesible con el código de operación #C7. RST 0 inicializa el sistema como si la máquina se acabara de encender. En honor a la verdad esto no es totalmente cierto ya que en el CPC 6128 el segundo banco de memoria NO se borra al usar esta entrada (siempre que sus páginas no estén habilitadas). Además la zona comprendida entre #BE80 y el final de la pila de máquina tampoco se altera.

LOW JUMP-RST 1
(RST #8, Cod. op. #CF)

RST 1 salta a una rutina de los 16K más bajos de la memoria. Los dos bytes tras #CF se toman como datos, siendo el primero el menos significativo. El bit 15 controla la ROM superior y el bit 14 la inferior (a 1 se habilita, a 0 se deshabilita). Los bits 0 a 13 configuran la dirección de destino, en el rango #0000 a #3FFF. Esta entrada se comporta como un salto, sólo que previamente habilita o deshabilita ROMs según lo expuesto. Se da por supuesto que la rutina invocada termina con un RET, por lo tanto debe proporcionar una dirección de retorno de pila para retornar correctamente. Cuando la rutina retorna, el estado de la ROM es restaurado a su disposición original. RST 1 se usa frecuentemente en el bloque de saltos (#BB00 en adelante).

KL LOW PCHL - (#000B)

El comportamiento es igual que en RST 1, pero los dos bytes de datos se encuentran en HL. Al igual que el caso anterior, la dirección que haya en lo alto de la pila cuando se ejecute LOW PCHL, será tomada como dirección de retorno.

PCBC INSTRUCTION - (#000E)

Salta a la dirección definida en BC. Simula la instrucción inexistente JP (BC). No conmuta RAM ni ROM.

SIDE CALL - RST 2
(RST #10, Cod. oper. #D7)

RST 2 permite acceder directamente a un punto de una ROM alternativa dada. Los dos bytes siguientes a #D7 se toman como una palabra de 16 bits que se interpreta como sigue:
- bits 0-13. Se les suma #C000, dando una dirección en el rango #C000 a #FFFF.
- bits 14 y 15. Definen un desplazamiento en el rango 0 a 3 que se añade al número de ROM primaria actual, determinando la ROM a que se accede.
La ROM superior se inhibe, la superior se selecciona y se activa, saltando después a la dirección requerida. El estado y selección de ROM se restauran a sus valores originales cuando la rutina retorna. RST 2 permite llamadas entre dos, tres o cuatro ROMs asociadas, siempre que sus números sean consecutivos. Esto permite expandir un programa en ROM hasta 64K reales. RST 2 se comporta como un CALL, guardando en la pila la dirección de retorno tras los dos bytes de datos.

FLYING SHARK

DRO SOFT



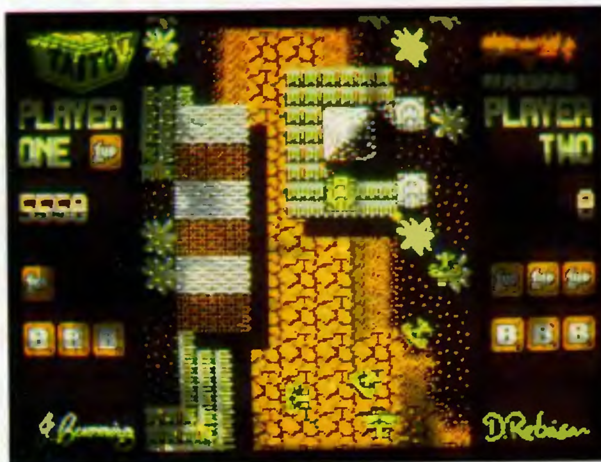
Flying Shark es en pocas palabras un juego bonito, adictivo y repleto de acción. Para que os hagáis una idea se encuentra en la línea de 1942 y Xevious.

Los que gustamos de cierto tipo de juegos nos encontramos muchas veces en la irritante situación de no encontrar nada de lo que queremos. Este podría ser mi caso. Con 1942 mis esperanzas fueron en aumento, máxime si contamos con que también Xevious andaba rondando el mercado. Y después vino el vacio.

Flying Shark no es nada sobrenatural, eso queda claro y además, pocos juegos lo son. Sin embargo era lo que yo estaba esperando.

El programa, como los mencionados anteriormente, está realizado a vista de pájaro, es decir, vamos a contemplar el juego desde "arriba", como si de verdad estuvieramos subidos a un avión y miráramos hacia tierra. Como es lógico esto implica varias cosas y una de ellas es el tamaño de los gráficos, o mejor, si preferís, de los aviones, tanques y todo lo que interviene en el juego, ya sea un objeto estático o no. Pero bueno, pese a todo ello no hay ninguna duda de que éste es uno de los puntos más favorecidos del programa. Sí, los gráficos vienen a resultar atractivos y se nota el trabajo. Los pequeños detalles son numerosos. Por otra parte se les ha dotado de un color apropiadísimo en todo momento.

En estrecha relación con ellos está el movimiento.



En el segundo nivel la batalla alcanza dimensiones gigantescas. Tendremos la oportunidad de luchar contra enormes navíos. Excelentes gráficos.



El movimiento simplemente es efectivo, no hace falta más si esto funciona bien y en este caso lo hace.

Nuestro pequeño caza se mueve con bastante rapidez y responde perfectamente a nuestros mandatos. Con un poco de habilidad podremos realizar cualquier tipo de maniobra ya sea evasiva u ofensiva a la vez que disparamos nuestra ametralladora contra las escuadrillas enemigas o contra los tanques y bunkers que nos encañonan desde tierra.

El sonido del juego se reduce al ruido de los disparos, de las explosiones, de la caída en picado de los aviones cuando son tocados y de la melodía que aparece en la presentación del juego.

EL JUEGO

Flying Shark es ante todo un juego de acción continua en el que nuestra misión será ir pasando todos los niveles de los que se compone el programa. Al igual que en 1942 al acabar un nivel volvemos a aterrizar para después, en el siguiente, despegar de nuevo.

El primero corresponde a la jungla y en él encontraremos desde aviones hasta tanques sin olvidar

los bunkers y el tanque gigante (perfectamente conseguido).
Sin embargo es el siguiente nivel el más auténtico de todos. En él el tema predominante es el mar. Nos enfrentaremos a enormes barcos, a barcazas y también a los clásicos tanques y a los aviones.
Los gráficos son realmente excelentes en todas las fases del juego, sin embargo, en este nivel son todavía mejores.
Nuestra misión será destruir todo lo que podamos y evitar que nos manden a pique. Para ello contamos con las ametralladoras del caza aunque tenemos la posibilidad de incrementarlas. Algunos tanques, al ser destruidos, dejan unos cuadrados en cuyo interior se encuentra una letra, puntos o una vida. Los de la letra son dos, uno con la B (inmóvil) y otro con la S (móvil). Esta última siempre nos proporciona armamento extra. La B nos da bonos.
La S siempre se mueve por lo que tendremos que cojerla antes de que desaparezca. Si la recogemos por primera vez veremos que nuestro avión ya no dispara sólamente un proyectil cada vez, es decir, dispara de dos en dos. Si antes de que nos maten volvemos a recoger otra S nuestra ametralladora pasará de disparar de dos en dos a disparar de tres en tres proyectiles a la vez. Esto es una gran ayuda a la hora de defendernos de los numerosísimos enemigos que se plantan delante nuestro en las zonas claves del juego.
La B es fija. La que nos proporciona los puntos también es fija y la que nos da una vida extra es fija pero desaparece rapidamente.
El nivel de dificultad es progresivo y según pasamos de fase se va haciendo más y más peliagudo.
Como conclusión: Flying Shark es un GRAN JUEGO.

JUEGO DEL MES





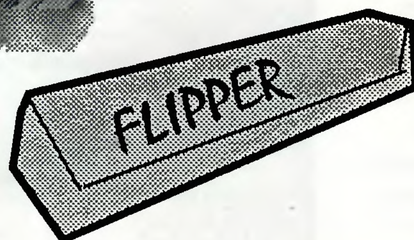
CARGADOR ORIGINAL CINTA

```
1 '**********************************************************************
2 '***                                                                ***
3 '***           Andoni Etxebarria para AMSTRAD ACCION                ***
4 '***                                                                ***
5 '**********************************************************************
9 |TAPE:' ESTA LINEA OMITIRLA SI TENEIS UN CPC 464.
10 MEMORY &3DFF:MODE 1:BORDER 0:LOCATE 14,2:PAPER 3:PEN 2:PRINT" FLYING SHARK "
20 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13:LOAD"!SHARK1":POKE &3E70,&C3:POKE &
3E71,0:POKE &3E72,&AF:M=&AF00
30 READ A$:IF A$="AE" THEN CALL &3E00
40 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 30
50 DATA 32,46,A1,14,F5,7A,FE,40,28,02,F1,E9,E5,21,32,46
51 DATA 3E,A1,32,72,3E,22,70,3E,21,B0,F0,22,B6,01,D5,C5
52 DATA 21,30,AF,11,40,00,01,19,00,ED,B0,C1,D1,E1,F1,E9
53 DATA 21,70,3B,CD,4F,00,21,A5,4F,CD,4F,00,C3,00,C0,06
54 DATA 03,36,00,23,10,FB,C9,AE
```



SYSTEM 4

P.U.P
375 ptas.



Micro Ball es un juego de petacos sencillo pero super-atractivo y con un nivel de adicción realmente sorprendente. Inmejorable relación calidad-precio.

Desde que Macadam Bumper apareció en el mercado no ha habido nada que pudiera asemejarse a un pinball ni por asomo, al menos nosotros no lo conocemos. Sí que había programas también con muy buenas referencias como es el caso de Cobra (no Stallone sino la máquina) pero en nuestro mercado ni apareció.

Hoy, cuando la fiebre ya ha pasado y en cierta forma, con ella, la frustración, SYSTEM 4 nos trae MICRO BALL, un juego a un precio estupendo y que seguramente va a hacer las delicias de muchos usuarios.

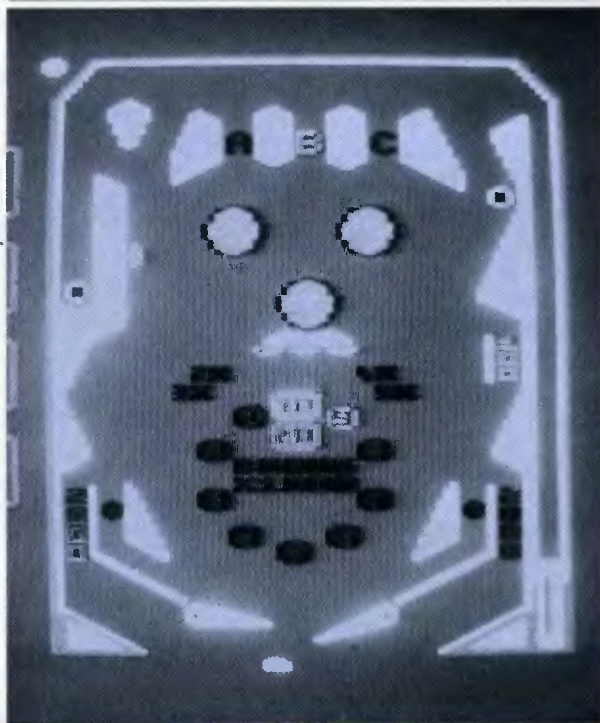
Unido a un planteamiento sencillo este juego es sin duda entretenido. ¿La razón? Bueno, no sabría que decir porque la verdad es que no se puede exigir una obra de arte a semejante precio. Y de todas formas, a nosotros no nos interesa para nada una obra de arte, lo que queremos es jugar y divertirnos y si lo podemos hacer a buen precio estupendo.

Micro Ball no destaca por nada en especial, sobre todo si tenemos en cuenta el plano visual pero lo que no podemos dejar pasar inadvertido es el movimiento en general, incluido los efectos de la bola, rebotes, etc. Es esto quizás lo más atractivo del juego y lo que más puntos aporta a la clasificación total. Aparte tenemos la facilidad de juego, es decir, realmente estamos jugando con una máquina de petacos. El programa actúa y se comporta como tal y no se dedica a hacer cosas raras. La bola responde correctamente y la simulación es perfecta.

El sonido contribuye también a ello con elegancia.

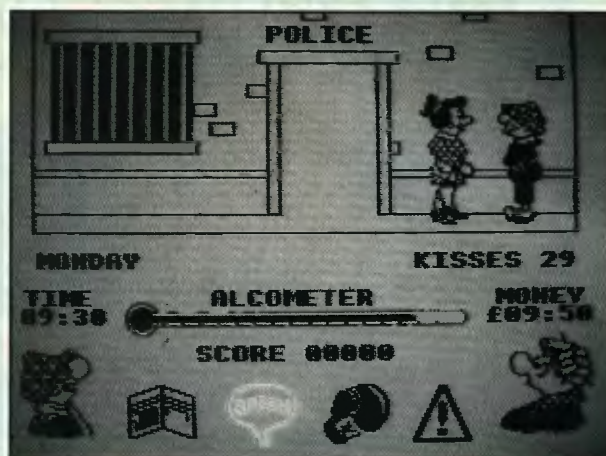
GRAFICOS	6
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9






L'ANGE DE CRISTAL
AMSTRAD Y AMSTRAD DISC
HERBULOT/RHO
L'ANGE DE CRISTAL
ERE INTERNATIONAL
Ubi Chip
UNE AVENTURE DE
ETON & XUNK
ES DIFERENTE
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28015
Tfnos. 241 94 24
Fax: 242 14 10
ZAFIRO

MIRRORSOFT



¿Qué podemos pensar de un personaje como Andy? Tiene todas las pintas de un señor, con su gorrita y su pañuelo al cuello perfectamente anudado. Sin embargo es solamente un poquito más granuja de lo que aparenta, al menos Flo, su mujer, es lo que piensa. Generalmente el problema apremia cuando ella necesita dinero, entonces Andy ha de pasar por todas las oficinas de correo y bancos en busca de alguna peseta.

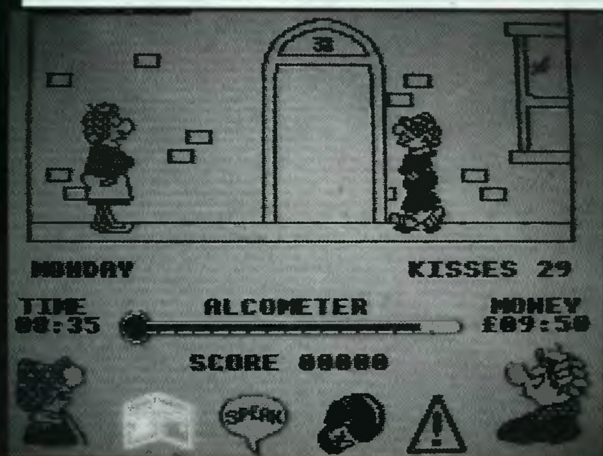
Andy Capp, como tantos otros, es el protagonista de un cómic harto utilizado por el periódico británico Daily Mirrors, algo así como ocurre ahora con el inspector Gadget y El País o Don Celes y El Correo.

ANDY CAPP

Ciertamente el personaje está muy conseguido y conserva todo el espíritu, tan característico, del cómic. Es por ello que la similitud del juego en ambos medios (prensa y ordenador) es alta. Si tenemos que detallar la calidad gráfica es necesario resaltar esto, ya que los gráficos son muy sencillos, pero totalmente idénticos al original. En pocas palabras, no se podría mejorar los gráficos porque se habría desvirtuado a los personajes.



Andy Capp es un juego mitad aventura, mitad arcade, controlado íntegramente por iconos, exactamente por cuatro: una cartera para realizar transacciones financieras, el globo de los comics, que contiene el texto de los personajes, que nos permitirá hablar. Un guante de boxeo para "liarnos a tortas" y una señal de peligro indefinido que nos permitirá examinar y usar objetos, ver inventario, etc.



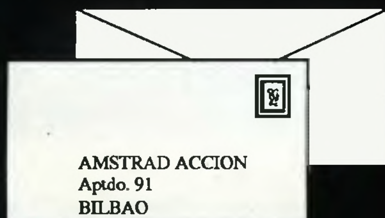
Andy Capp es un juego interesante para aquellos que gustan del reposo y la reflexión. No olvidar que la acción y la aventura se reparten el argumento al 50%.

GRAFICOS	8
SONIDO	7
MOVIMIENTO	7
ACCION	7
ADICCION	7

¿TIENES ALGUN TIPO DE PROBLEMA CON TU SUSCRIPCION?

SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y COMUNICANOSLO CUANTO ANTES.

LO RESOLVEREMOS DE INMEDIATO.



¡NUESTROS SUSCRIPTORES TIENEN PREMIO!

TODOS LOS MESES SORTEAMOS ENTRE ELLOS UN MONTON DE JUEGOS.

Y PARA QUE NO CREAIS QUE ES UNA BROMA PUBLICAMOS LA LISTA DE LOS SUSCRIPTORES QUE HAN SALIDO GANADORES EN ESTE PRIMER SORTEO.

MES A MES PUBLICAREMOS LA LISTA DE LOS AGRACIADOS.

SUSCRIPTORES PREMIADOS

Pedro M. Martinez
Avda. La Fama, 2
30003 Murcia

Cipriano M. Márquez
La Unión, 62
29006 Málaga

Tomás Veiga
Iñaki Deuna, 31
Ondárroa. Vizcaya.

Daniel Sastre Pons
La Unión, 12
Mahon. Baleares.

Pablo Robles Rodriguez
Avda. Guadalajara, 48
28032 Madrid

Roberto Valentín Lobo
General Franco, 68
27400. Monforte de Lemos. Lugo.

Antonio Seguer
Buenaventura Muñoz, 28
08018 Barcelona

Jesús Alfonso Carreto
Axular, 10
48920. Portugalete. Vizcaya.

Muy Sres. míos:
Les envío estos trucos para nuestro ordenador:

PC - PCW

- LETRA ELITE = CHR$ (27) + "M"
- LETRA ESTRECHA = CHR$ (27) + CHR$ (15)
- PROPORCIONAL = CHR$ (27) + "P" + "1"
- DOBLE = CHR$ (27) + "W" + "1"
- NEGRITA DOBLE = CHR$ (27) + "W" + "0"
- CURSIVA = CHR$ (27) + "4"
- NEGRA CURSIVA = CHR$ (27) + "5"
- SUBRAYADO = CHR$ (27) + "-" + "1"
- NSUBRAYADO = CHR$ (27) + "-" + "0"

PC - PCW - CPC CODIGOS DE IMPRESION

- CHR$ (7) = Campanilla, emite un pitido.
- CHR$ (8) = Retroceso.
- CHR$ (24) = Cancelación de datos.
- CHR$ (13) = Retorno de carro.
- CHR$ (17) = Selección de impresora.
- CHR$ (18) = 10 caracteres por pulgada.
- CHR$ (19) = No selección impresora, cancela selección.
- CHR$ (20) = Ancho doble por línea.
- CHR$ (12) = Avance de página.
- CHR$ (9) = Tabulado horizontal.
- CHR$ (10) = Avance de línea.
- CHR$ (0) = Sin efecto, nulo.
- CHR$ (15) = Impresión condensada.
- CHR$ (14) = Impresión de ancho doble por línea.
- CHR$ (32) = Espacios en blanco.
- CHR$ (11) = Tabulado vertical.

PCW INICIALIZACION DE IMPRESORA

```
10 'JAVIER SANCHEZ ALCAZAR
20 LPRINT CHR$ (27); "d";
```

NOTA: Estos códigos han de utilizarse con la instrucción LPRINT delante. En el caso de CPC con PRINT #8.

Estimado amigo Javier, te agradecemos los trucos que nos has enviado y tu continua colaboración. Hasta pronto... Y no dejes de enviarnos tus "pesquisas".

A.A.

SUPER HANG-ON

PROEIN

Esta vez le ha tocado a Electric Dreams realizar una versión de un juego de Sega que tanta guerra ha dado en los asediados salones de juego. ¿El resultado? Bueno, no podemos quejarnos, el juego ha salido bastante mejor parado que otras versiones similares aunque sin duda se podían haber mejorado un par de detalles. Uno de ellos, como casi siempre ocurre, es el sonido. Y esta vez no se puede decir que no sea acertado si no que puede no acompañar lo suficientemente bien la carrera de nuestra máquina. Otro pequeño detalle es el del acelerador. Si mal no recuerdo la versión original tenía un cambio de dos marchas y la nuestra no lo tiene, aparte el acelerador quizás sea un poco lento. Hubiéramos deseado una respuesta más rápida y enérgica.

Después de decir todo lo que a nuestro juicio se podía haber mejorado vamos a hablar de las cosas buenas de Super HANG-ON. Principalmente hay que recalcar el tema de los gráficos y el movimiento. En cuanto a lo primero, o sea, a los gráficos, los encontramos bien definidos y perfilados y si estuvieramos hablando de un cómic diriamos o emplearíamos el concepto de "trazos" para definir ciertos componentes de la imagen que tenemos en pantalla.

El movimiento, tanto de nuestra máquina como del circuito y del paisaje, está suficientemente logrado aunque sin duda alguna el mejor de todos sea el del circuito en el momento en que nos encontramos con un descenso en curva o bien una remontada. Por otra parte la sensación de lejanía y aproximación es bastante buena. Respecto al motorista no hay mucho que decir. Al comenzar a jugar nos es posible elegir entre tres tipos de sensibilidades (baja, media y alta). Dependiendo de la elegida nuestra máquina responderá más rápidamente o más suave aunque siempre relacionado con el giro no con la velocidad.

Al principio puede suponer un pequeño lío el colocar la moto en la póstura idónea pero como dijo el loco todo es cuestión de práctica.

El desarrollo del juego comienza en el mismo momento en que tenemos que elegir el continente en el que queremos jugar. Dependiendo del que elijamos tendremos mayor o menor nivel de dificultad. El más sencillo de todos es Africa. Igualmente con cada continente cambia el paisaje y el color del mismo.

Empezando en Africa (aconsejable hasta haber cojido una buena práctica) las cosas se hacen menos duras y tienes la posibilidad de disfrutar un poco más. El principal problema es que

SUPER HANG-ON ES UNA VERSIÓN DEL JUEGO DE SEGA DEL MISMO NOMBRE QUE AÚN PODEMOS VER EN MUCHAS MÁQUINAS Y QUE SE SUMINISTRA TAMBIÉN AL COMPRAR LA CÓNSOLA MASTER SYSTEM



Después de ver todos los programas de motos que hemos visto no hay duda de que Super Hang-On está entre los mejores.

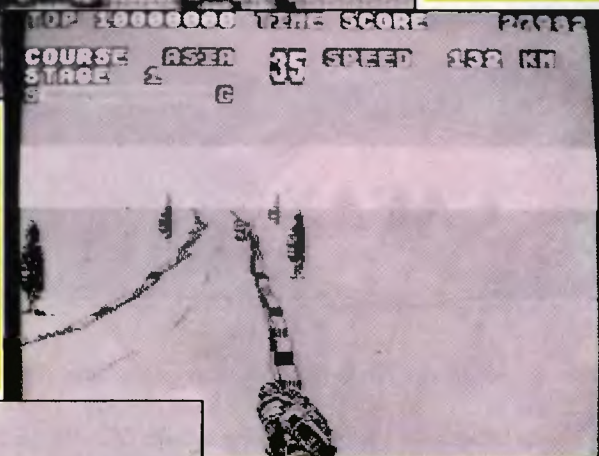


SUPER HANG-ON

PROEIN

existe un tiempo límite para cada vuelta y si no logramos hacerla en el tiempo establecido tendremos que volver a empezar desde el principio. Por el contrario, si conseguimos llegar a la meta antes de que el tiempo se agote pasaremos al siguiente nivel sin detenernos. En este caso también contamos con la ventaja de que el tiempo que nos ha sobrado en la prueba anterior se nos suma a la actual. Cuanto menos tiempo tardemos en realizar una prueba más tiempo tendremos para poder acabar la siguiente y os aseguro que os va a hacer buena falta todo el tiempo del mundo porque no es nada fácil pasar del segundo o tercer nivel de cada prueba. Y desde luego tener en cuenta que en Africa es mucho más fácil correr que en otros continentes como Europa o Estados Unidos.





La sensación general que nos ha causado el juego ha sido desde el principio muy buena pese a que por un error se nos ocurrió comenzar a jugar en Europa y por consiguiente no dábamos pie con bolo.



SUPER HANG-ON puede alardear tranquilamente de carecer por completo de falta de adicción, es más, si comenzamos a jugar como es debido, o sea, desde el nivel inferior, nos daremos cuenta de que el juego nos arrastra sin compasión. Si empezamos por el nivel más difícil lo único que conseguiremos será quemarnos en las llamas de la impaciencia.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	9
ADICCION	9

EL ENIGMA DE ACEPS

- Por VALERIANO SALAS. -

- AMSTRAD ACCION -

En respuesta a la petición hecha por David Campoy de Murcia en la sección "Cartas al Director" en el Nº7 de la revista, adjunto les remito un "destripado" del juego "El enigma de Aceps" para llegar al final (cosa nada fácil, lo aseguro), por si creen conveniente publicarlo, pues he comprobado que ninguna de las revistas existentes en el mercado le han "metido mano" (¿será porque aquí no valen los pokes y demás facilidades?)

He dejado deliberadamente una pequeña parte del final de la aventura sin debuelar para no quitarle del todo la "salsa" al juego, pero creo que con las pistas que doy no será excesivamente difícil la conclusión.

Reciban un cordial saludo.

VALERIANO SALAS



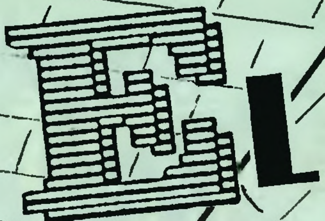
CAFAX

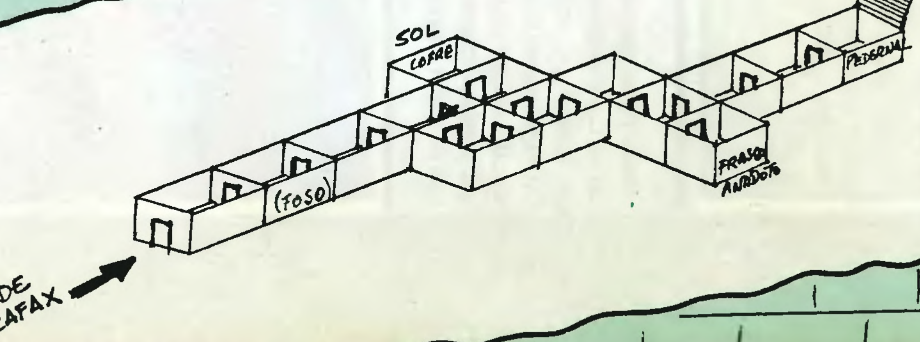
1.- ARAÑA = No se debe molestar en absoluto. Debe irse sin luz.
2.- MOMIA = Desde sala cofre teclear: OESTE, OESTE, COGE LLAVE. Tras cogerla, dar: ESTE.
3.- PASARELA = No parar en ella sino que desde la sala anterior teclear: OESTE,OESTE o ESTE, ESTE, según se venga o se vaya.
4.- SALA COLUMNAS = Para poder bajar o subir dar la orden: BAJA CON CUERDA o SUBE CON CUERDA. Aquí sólo puedes llevar un solo objeto por lo que deberás hacer más de un viaje para coger las dos cosas.
5.- COFRE = Se abre con la espada y con las siguientes frases: ABRE COFRE CON ESPADA, SACA COPA DE COFRE, COGE COPA y DEJA COFRE.
6.- TRAMPA = Para pasar a Aceps hay que abrir la trampa, para ello deberás llevar el Anillo, la Copa y el Hierro. Y tras esto teclear la siguiente frase: ABRE TRAMPA PARED CON COPA ANILLO HIERRO VE SUR. El Hierro una vez se ha pasado ya se puede dejar porque de nada servirá en Aceps, los otros dos objetos sí.

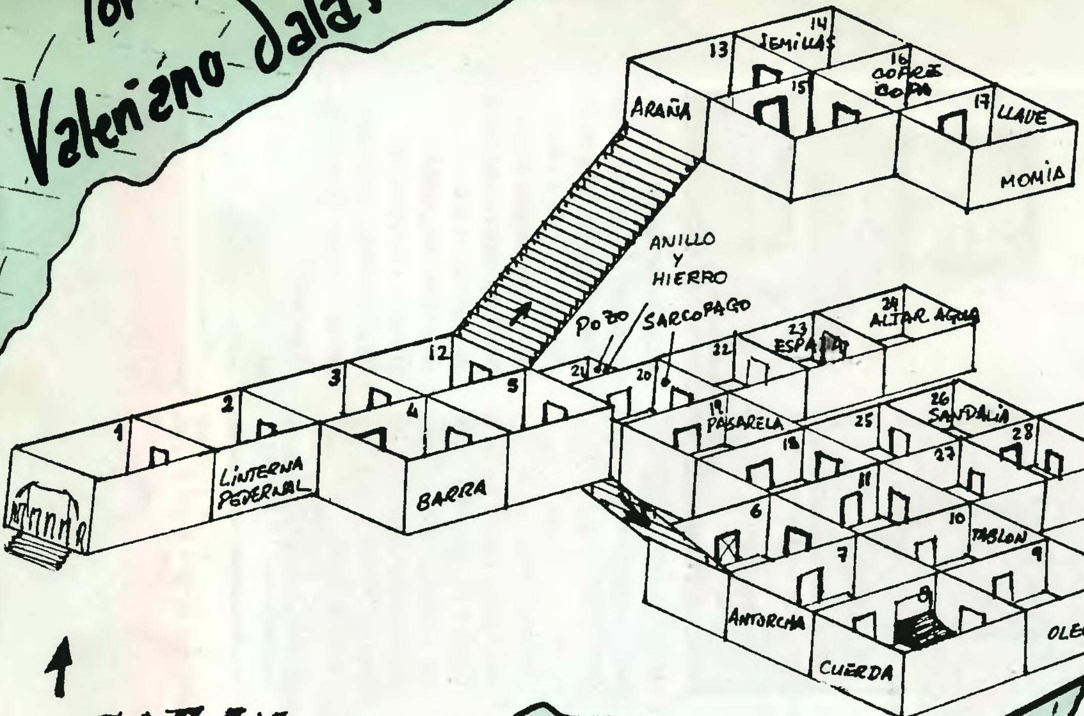
ACEPS

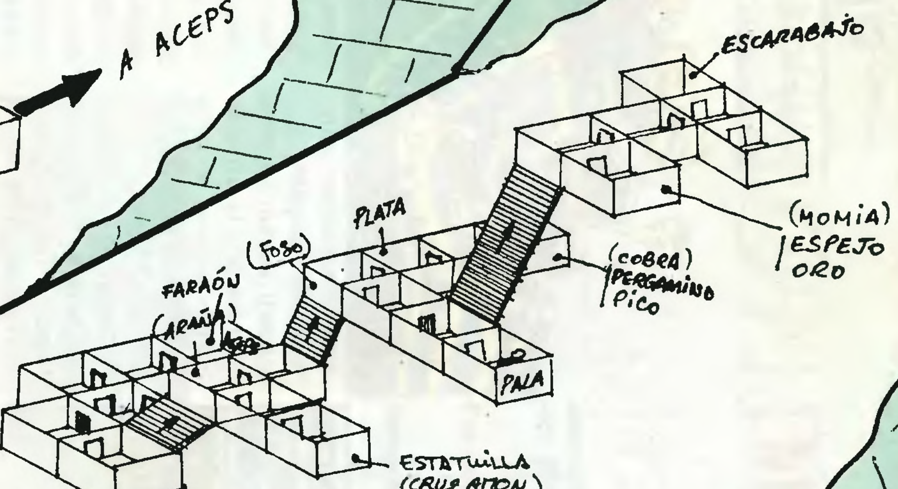
1.- FOSO = Ignóralo y teclea: SUR, SUR desde la primera sala anterior a él.
2.- SALA DERRUMBAMIENTOS = Sólo podrás pasar 4 veces por ella así que calcula bien los viajes.
3.- ARAÑA = Como en Cafax.
4.- COBRA = Cuando te haya picado: USA ANTIDOTO e inmediatamente coge PICO y PERGAMINO, los necesitarás.
5.- COFRE = Se abre con pico como en Cafax.
6.- CRUZ AMON = Abre puerta final para entrar en la cámara del faraón.

Por Valeriano Salas









GALACTIC GAMES

PROEIN

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

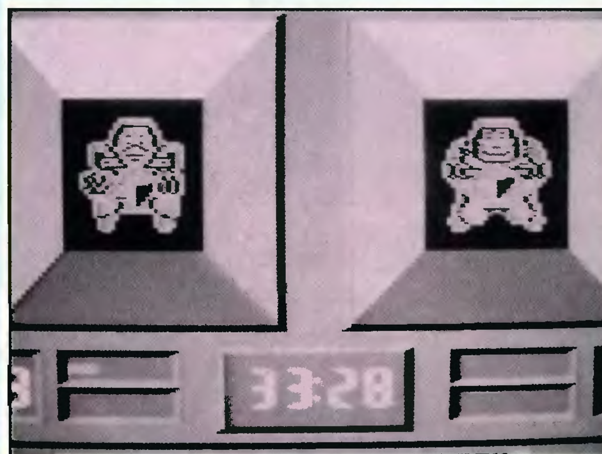


Ante tamaña originalidad no me queda excepto descubrirme. ¿Gusanos espaciales? ¿Judo psíquico? ¿Lanzamiento de cabezas? Asombroso.



Lo único que faltaba por ver es una olimpiada de gusanos en toda regla. Creo que es una definición exacta, una definición a la que pueden sumarse todo tipo de adjetivos relacionados con lo grotesco y lo simpático, la verdad es que tiene un poco de todo. GALACTIC GAMES consta de un total de cinco pruebas a cual de ellas más original. Empezamos por los 100 m. a rastras (muy propio de cualquier gusano). Hockey Espacial es la segunda, la siguiente es Judo psíquico, la cuarta Lanzamiento de cabeza y la última Maratón Metamórfico, ¿os hacéis una pequeña idea?

El caso es que la originalidad está asegurada con estos juegos galácticos en los que nuestra habilidad juega un papel importante. Si tuviéramos que destacar alguna de ellas nos veríamos en un serio problema, la decisión sería difícil. Por otra parte creo que es mucho más sensato prescindir de resaltar ninguna. Todas merecen ser destacadas y todas son divertidas, originales y rebosantes de un humor sano, que sin duda agrada y provoca sonrisas.



Sin desear recurrir a ningún tecnicismo comentaré superficialmente las características de Galactic Games. Comenzando por los gráficos, pienso que el trabajo está bien hecho. En unas pruebas son mejores y en otras peores pero en general son muy aceptables. El movimiento es muy bueno y el control no ofrece dificultad. Pasando por alto el sonido y la acción que siguen siendo buenos, llegamos al nivel de adicción que es realmente aceptable. Galactic Games es un juego original, muy bien hecho y super entretenido. Pruébalo.



GALACTIC GAMES



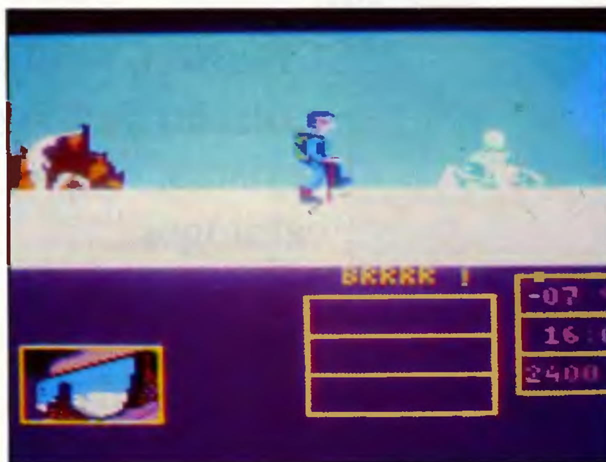
CHAMONIX CHALLENGE

SYSTEM 4

Chamonix Challenge es el primer juego de simulación de alpinismo que nosotros conocemos.
Durante tu marcha encontrarás todos los elementos y obstáculos que caracterizan la ruta de montaña.

Nos encontramos ante algo nuevo en el mundo de los videojuegos. La simulación alpina hasta hoy era algo que no se había tenido en cuenta. Sin embargo, Infogrames, empresa especializada en sacar a la venta los programas que más sorprenden, se decidió por algo nuevo. ¿La alta montaña?, ¿el alpinismo? ¿por qué no? y aquí tenemos el resultado.

Chamonix Challenge es un juego de indudable calidad visto bajo cualquier punto. A esta calidad general hay que sumar la gran originalidad, no del tema en sí, o sea del alpinismo, que hoy podemos ver en, o desde, cualquier medio, sino del tema del alpinismo como medio de juego, como medio de diversión, empresa ésta un poco más difícil ya. Chamonix Challenge es una simulación tan real como un juego de ordenador puede permitir, es decir, el programa tiene en cuenta desde el principio todos los detalles que son necesarios en cualquier situación real. Cuando comenzamos a jugar lo primero que tenemos que hacer es elegir las rutas más apropiadas. Para ello disponemos de un gráfico que nos permite controlar de una forma visual todas y cada una de ellas en relación con la forma de la montaña, la altura, etc. Acto seguido es importante escoger bien todos los objetos que nos van a ser de vital importancia una vez iniciemos la ascensión. Nuestra mochila ha de ir perfectamente pertrechada, si descuidamos este punto los problemas pueden ser gigantes.





Una vez iniciada la escalada disponemos de varios comandos tan útiles como ingeniosos, muchas veces de ellos dependerá nuestra misión. A través de éstos podemos anticipar diferentes tramos de terreno, la temperatura, el tiempo y la altitud, el estado del escalador y podemos asegurar ciertas operaciones relacionadas con nuestra seguridad.

En fin esto es sólo una parte de lo que vas a encontrar. Chamonix Challenge hace gala de unos bonitos gráficos acompañados de un colorido ideal. Respecto al movimiento de nuestro escalador es completo y no tan complicado como pueda parecer al principio. Si te gustan este tipo de juegos no te lo pienses, tienes a tu disposición seis tipos de rutas con diferentes niveles de dificultad. Por último deciros que este programa ha sido realizado bajo la supervisión de varios especialistas de la alta montaña.

COCONUT INFORMATICA

TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SABADO

C. DE LA PRINCESA · ALTAMIRANO · TUTOR · A. AGUILERA · URQUIJO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY 2	D 8000
EL LINGOTE	3500
ART STUDIO	D 5500
BATTLE FOR MIDWAY	1200
BATTLE FOR MIDWAY	D 2000
BATTLE OF BRITAIN	1200
BATTLE OF BRITAIN	D 2000
BOB WINNER	D 2500
BUGGY BOY	875
BARBARIAN	1200
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CORREC./SOLOMONS K.	D 2250
CYRUS II CHESS	1900
CYRUS II CHESS	D 2800
COLOSSUS CHESS 4	1800
COLOSSUS CHESS 4	D 3600
COBRA	875
CAPITAN AMERICA	875
COMANDO	875
COMANDO	D 2250
DESPERADO	875
DESPERADO/SURVIVOR	D 2250
DON QUIJ./MEGACORP	D 2250
DRAGON'S LAIR 2	800
DINAMIC DISC PACK	D 2750
EPYX ON AMSTRAD	D 3750
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	D 2250
EL CID	875
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	D 2200
FREDDY HARDEST	875
FREDDY H./PHANTIS	D 2250
F.MARTIN BASKET	875
F.MARTIN BASKET	D 2250
GOODY	995
GOODY	D 1995
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	D 2200
GAUNTLET II	875
GAUNTLET II/720	D 2250
GRYZOR	875
GRAND PRIX 500 cc	995
GRAND PRIX 500 cc	D 2200
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	D 2250
HYDROFOOL	1200
HYDROFOOL	D 2750
INDIANA JONES/RIGAR	D 2250
JACKAL	875
KNIGHTMARE	880
LAST MISSION	D 1900
MATCH DAY II	875
MAT. DAY II/PHANT. C.	D 2250
MEGACORP	875
MAD BALLS	875
NIGEL MANS. G.PRIX	875
OUT RUN	1200
OUT RUN	D 2250
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1200
PROHIBITION	D 2750
PACK MONSTRUO	1200
PACK MONSTRUO	D 2250
PSYCHO SOLDIER	875
PHANTON CLUB	875
QUARTET	D 2000
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	D 2250
RAMPAGE	880
RAMPAGE	D 2200
SUPER CYCLE	875
SALAMANDER	875
STAR DUST	875
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	D 2200
STIFFLIP/BARBARIAN	D 2250
SAMURAI TRILOGY	875
SAM. TRIL./THING B. B.	D 2250
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3000
SABOTEUR II	875
TAI PAN	875
TRAPDOOR II	875
TRAPDOOR II	D 1950
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	D 2200
TRIVIAL PURSUIT	3400
TRIVIAL PURSUIT	D 4300
WONDER BOY	880
WONDER BOY	D 2200
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	D 1950
ZOMBI	D 1000
3D GRAND PRIX	2000
3D GRAND PRIX	D 2800
6 PAK VOL.1	1750
6 PAK VOL.1	D 2750
6 PAK VOL.2	1750
6 PAK VOL.2	D 2750

PCW 8256 - 8512

ACE	4200
BATMAN	3000
BOUNDER	3800
BRUNO BOXING	4200
COLOSSUS CHESS 4	3800
CYRUS II CHESS	4200
CLASSIC COLLEC. V.1	3800
CLASSIC COLLEC. V.2	3800
DISTRACTION (3 PR.)	4200
FAIRLIGHT 2	3500
HEAD OVER HEELS	3200
JAMES BOND 007	3500
LEATHER OF PHOBOS	4200
MATCH DAY II	3500
ORPHEE (CONVERS.)	4200
PAK ALLIGATA (2 PR.)	3800
STRIKE F. HARRIER	4200
STAR GLIDER	5200
SNOOKER BILLAR	4200
TOMAHAWK	4200
TAU CETI	4200
JOYSTICK+INTERFACE +JUEGO	7900

PC 1512 Y COMPATIBLES

ACE	4400
ACE 2	4400
ARKANOID	3900
ALEX H. BILLAR	2300
CHECKMATE	3500
CONFLICT. IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DECIS. IN THE DESERT	5200
DESTROYER	5000
EPYX ON PC (3 PR.)	3900
F15 STRIKE EAGLE	4500
GAMMA (3 JUEGOS)	3500
GOODY	4400
INFILTRATOR	3900
LIVINGSTONE SUPONGO	4400
LAST MISSION	4400
MARBLE MADNES	4700
MEAN 18 GOLF	4500
MACADAM BUMPER	3900
PROHIBITION	3900
PRO GOLF	2300
PROWLER	2300
STARGLIDER	5200
SOLO FLIGHT	4400
STRIP POKER	3900
SUB BATTLE	5500
SILENT SERVICE	5000
STORM	2300
TWO ON TWO	5000
TOP GUN	3900
WINTER GAMES	4500
WORLD GAMES	4500
5 A SIDE (FUTBOL)	2300

JOYSTICK'S

CHEETAH 125+	2200
CHEETAH MACH 1	3400
KONIX (SPEED KING)	2800
QUICK SHOT 1	1100
PHASOR ONE	3200
PRO 9000	3400

OFERTAS

DISCOS 3" AMSOFT 10 U.	**4000**
DISCOS 3.5" SC 10 U.	**2400**
DISCOS 3.5" DC 10 U.	**3600**
DISCOS 5" 1/4 DC 10 U.	**800**
CONECTOR 2 JOYST.	**1500**
JOYSTICK + INTERFACE PC 1512	**9800**
CABLE CASSETTE 6128	1200
TAPA TECLADO CPC 464	2300
TAPA TECLADO CPC 6128	2500
TAPA TECLADO PC 1512	3000
ARCHIVADOR 3" 50 U.	3400
ARCHIVADOR 5'25" 50 U.	3800
ARCHIVAD. "SPACE" 3.5"	3900
ARCHIVAD. "SPACE" 5'25"	4200

- IVA INCLUIDO

- TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR a: **COCONUT INFORMATICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ____

DIRECCION COMPLETA: ____

____ TEL ____

TITULOS: ____ PRECIO ____

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL ____

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

CHAMPIONSHIP SPRINT





Cuando aún no ha tenido tiempo de quemar gasolina SUPER SPRINT, Proein lanza al mercado una especie de segunda parte del juego mucho más completa y por su puesto mejorada. Su nombre es CHAMPIONSHIP SPRINT.

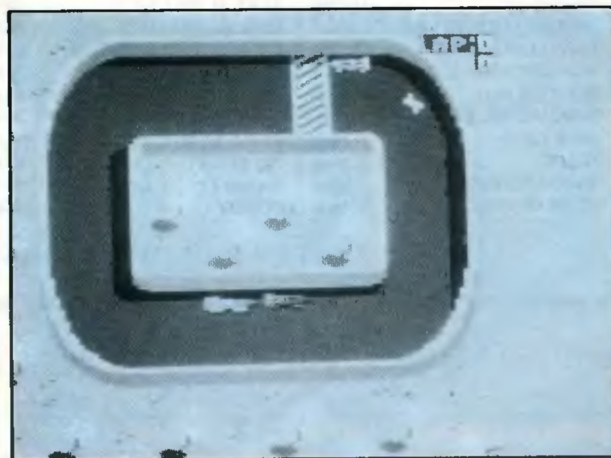
Al igual que la anterior versión, CHAMPIONSHIP cuenta con unos gráficos más que decentes. Aparte de que están trabajados al máximo, los detalles son realmente curiosos e incluso, muchos de ellos, hasta agradables.

La verdad es que no podemos comentar mucho más de lo ya expuesto. Puede decirse que el programa queda así sobradamente resumido. Sin embargo, puede que mi vageza tenga algo que ver con todo ello porque sí hay una cosa que no tiene nada que ver con la anterior versión. ¡¡Tenemos la posibilidad de desarrollar, en un programa aparte, todos los circuitos que deseemos. Championship Sprint NOS PERMITE DISEÑAR CUALQUIER PISTA Y TODOS LOS ELEMENTOS.

Super Sprint era un juego que indudablemente suponía casi un reto mejorar. Prácticamente había que tener una imaginación voraz para poder tener el ingenio de superar con resultados visibles semejante programa, estaba demasiado bien hecho para poder llevar a cabo tal tarea. Pero he aquí la gran sorpresa. Cuatro coches en pista, un montón de circuitos perfectamente diseñados con túneles, con entrantes en las cunetas, no faltaba ni la sombra. ¿Y el movimiento? Realmente bien hecho aunque en principio pueda suponer una tarea ardua el comprobarlo. De lo que no hay duda es de que para ponerlo a prueba hay que circular al máximo de velocidad. Sólo entonces podremos apreciar el gran trabajo llevado a cabo con el movimiento de nuestra máquina. Sobra decir que para jugar con CHAMPIONSHIP SPRINT es casi necesario disponer de un buen joystick. Si aún no lo tienes y quieres realmente disfrutar con el juego, vete pensándolo.

En fin, la inpresión causada no puede ser mejor. Tenemos una nueva versión, un juego mucho más trabajado y una adicción corrosiva garantizada. Ponlo a prueba y ya nos dirás.





PROEIN

CHAMPIONSHIP SPRINT

JACKAL

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

SERMA



Jackal es uno de los últimos juegos de Konami que, junto a Salamander, lanzará Serma durante estos días.
Jackal es un juego bélico tipo Rambo, en realidad son muchos los detalles que los asemejan. La principal diferencia estriba en que en Jackal el juego se desarrolla abordo de un Jeep Willys en el que se encuentra montada una ametralladora.
El argumento del juego es el siguiente: un reciente ataque por sorpresa, del enemigo nos ha pillado desprevenidos y han conseguido hacer prisio - neros a un gran número de nuestras tropas. Los prisioneros han sido encerrados en chozas dentro de territorio enemigo. La vigilancia es tan fuerte que resultará muy difícil el rescate.
Para liberar a nuestras tropas prisioneras enviamos a cuatro de nuestros mejores hombres tras las líneas enemigas. Garra, Volcán, Lanza y Paredón son los encargados de la misión, que consistirá en rescatar a los rehenes y huir en un helicóptero.
Este grupo de rescate no puede recibir ayuda pero sí puede encontrar armas escondidas en algunas de las chozas que retienen a los prisioneros. Si consiguen liberarlos, llevarán a cabo un ataque sobre el cuartel general enemigo.
Jackal es un juego sencillo en cuanto a la concepción pero difícil a la hora de jugar.
Lo que sí podemos afirmar con seguridad es que Jackal no es el mejor juego que ha hecho Konami.
En el próximo número intentaremos daros un cargador para que no tengáis ni la mitad de las dificultades que presenta el juego.



JACKAL

PROXIMO LANZAMIENTO

PROWLER PC



PROWLER es un simulador de combate, muy del tipo de Skyfox, en el que tenemos los mandos del Northall Q15-C, avión de combate mitad helicóptero, mitad reactor.

PROWLER cuenta con un total de 10 escenarios, cada uno con seis niveles de dificultad.

Este juego, según Dro, será lanzado próximamente para los ordenadores compatibles y para los Atari ST. En éste último, como ocurre casi siempre, destacan los gráficos por su calidad.

Dro, aparte de este título, espera sacar a la venta un buen número de buenos programas para ambos modelos.

DRO SOFT

SOLUCIONARIO del programador para IBM PC, XT, AT y compatibles

527 págs.
Editorial Anaya Multimedia.



Solucionario del programador para IBM PC, XT, AT y compatibles, es otro de los libros que la editorial Anaya pone a la venta en este momento. Podría decirse que es el manual de referencia soñado por todos los programadores ya que reune, en esta única obra, información de docenas de fuentes, muy difícil de localizar habitualmente. En este libro podemos encontrar, de forma práctica, rápida y concreta, cómo:

- Acceder al interfaz de periféricos 8255 y controlar el timer 8253.
- Programar el controlador de interrupciones 8259.
- Preparar programas residentes.
- Programar el generador de sonido 76496 o el controlador de vídeo 6845.
- Programar directamente el controlador de diskettes NEC 765 o el DMA 8237.
- Programar la UART 8250.

El solucionario del programador para IBM PC, XT, AT y compatibles, reúne más de 150 técnicas de programación resueltas simultáneamente en un lenguaje de alto nivel, por medio del sistema operativo y por programación directa de los chips. También incluye innumerables ejemplos, directamente utilizables, para resolver tareas específicas de programación.

En resumen este libro de Anaya os aclarará las dudas habituales de programación y control del hadware.

A FONDO: MICROPROCESADORES

315 págs.
Editorial Anaya Multimedia.



MICROPROCESADORES nos proporcionará una visión en profundidad del mágico mundo de los chips de estado sólido, que está ocupando un lugar en nuestra vida diaria, es una obra dirigida al recien llegado al campo de los microprocesadores. Lo que son, lo que hacen y cómo trabajan para resolver electrónicamente los problemas.

En MICROPROCESADORES los conceptos básicos, fundamentos, desarrollo de programas y aplicaciones se presentan en el siguiente orden:

- El mundo de la electrónica general.
- Conceptos básicos de los sistemas microordenadores.
- Cómo funcionan los circuitos integrados.
- Fundamentos del funcionamiento de los sistemas microordenadores.
- Un ejemplo de aplicación con MAS.
- Conceptos de programación.
- Una aplicación con un microprocesador de 8 bits.
- Una aplicación con un microprocesador de 16 bits.

MICROPROCESADORES aporta los conocimientos básicos en este campo con un lenguaje accesible a todos, de aquí que sea perfecto para un aprendizaje independiente e individual..

ONE WAY SOFTWARE

TIENDA EN: MONTERA, 32, 2º-2. 28013 MADRID TFNO. (91) 522 39 61

Abierto de 10.30 a 2 y de 5 a 8.30 de Lunes a Viernes. Sábados de 10.30 a 2

FUTURE KHIGHT	295
TRAILBLAZER	295
REVOLUTION	295
WHO DARES WINS II	399
FROST BYTE	500
MASTER OF THE LAMPS	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
HACKER	500
HOWARD EL PATO	500
ROBBOT	500
BEACH HEAD II	500
STAR AVENGER	500
ALIENS	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
GHOSTBUSTERS	500
PACIFIC	500
HI RISE	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
SUPERTRIPPER	500
GET DEXTER	500
GOGLY	500
TROGLO	500
DEATHSVILLE	500
EDEN BLUES	500
EXPLODING FIST	500
COCHE FANTASTICO	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
SARRACEN	500
BATTLE OF THE PLAN	500
RAID OVER MOSCOW	500
MIAMI VICE	500
CAULDRON II	500
CRAY 5	500
STAINLESS STEEL	500
RAMBO	500
WEST BANK	500
THREE WEEKS IN P.	500
SIGMA 7 -E	500
DEEP STRIKE	500
TURBO SPIRIT	500
DECATHLON	500
THANATOS	500
WAR	500
FIRELORD	500
CAMELOT WARRIORS	500
ZORRO	500
OLE TORO	500
ABU SIMBEL	500
COBRAS ARC	500
SGRIZAM	500
ANTIRIAD	500
EQUINOX	500
ROCKY	500
SOUTHERN BELLE	500
GREAT SCAPE	500
CORTOCIRCUITO	500
ARKANOID	500
XEVIOUS	500
BATMAN	500
DONKEY KONG	500
WINTER GAMES	500
BREAK TRHU	500
INFILTRATOR	500
GAUNTLET	500
GEOMETRIA I	700
COMUNIDADES AUTO.	700
GEOMETRIA II	700
FRANKIE GOES TO HOL.	700
WEREW. OF LONDON (*)	875

BRIDE OF FRANKISTEIN	875
CHALL. OF THE GOBOT	875
PEGASUS (*)	875
TRIAXOS	875
CENTURIONS	875
HIVE	875
UCHI MATA -E	875
STOP BALL	875
SHAO LINS ROAD	875
FALCON	875
DRAGONS LAIR II -E	875
EMPIRE	875
KRAKOUT -E	985
DRUID	985
STARFOX	875
RED LED	875
THE SENTINEL	875
OUT OF THIS WORLD(*)	875
EL CID	875
MUTANTS	875
HIBRID	875
DEACTIVATORS	875
COSMIC SHOCK ABSO. -E	875
NINJA HAMSTER	875
SAMURAI TRILOGY -E	875
MARIO BROS -E	875
MAG MAX -E	875
THUNDERCATS -E	875
METROCROSS -E	875
ZYNAPS -E	875
NEMESIS THE WARL. -E	875
720 GRADOS -E	875
SLAP FIGHT -E	875
WARLOC -E	875
GOONIES -E	875
PALITRON -E	875
FERNANDO MARTIN -E	875
WORLD GAMES -E	875
GAME OVER -E	875
GAUNTLET II -E	875
WIZBALL -E	875
MISTERIO DEL NILO -E	875
EXPRESS RAIDER -E	875
ASTERIX -E	875
COMBAT SCHOOL -E	875
DUSTIN -E	875
CAPITAN AMERICA (*) -E	875
TAIPAN -E	875
SHADOW SKIMER -E	875
SABOTEUR II -E	875
CATCH 23 -E	875
RANARAMA -E	875
SALOMONS KEY -E	875
PULSATOR -E	875
FREDDY HARDEST -E	875
SPIRITS -E	875
MEGACORP -E	875
HEAD OVER HEELS -E	875
PHANTIS -E	875
AUF WIEDER. MONTY -E	875
DESPERADO -E	875
NONAMED -E	875
STAR DUST -E	875
SURVIVOR -E	875
INDIANA JONES -E	875
RENEGADE -E	875
MATCH DAY II (*) -E	875
MARTIANOIDS -E	875
DEATH WISH 3 -E	875
TANK -E	875
THE FINAL MATRIX -E	875

EXOLON -E	875
CONVOY RAIDER -E	875
007 ALTA TENSION -E	875
DON QUIJOTE -E	875
SPINDIZZY	875
THIG BOUNCES BACK -E	875
QUARTET	875
CORRECAMINOS -E	875
SUPER HANG ON (*)	875
BLACK MAGIC -E	875
ENDURO RACER	875
LEVIATHAN -E	875
GUADALCANAL	875
RYGAR -E	875
GALACTIC GAMES (*)	875
TRANTOOR -E	875
HIGH FRONTIER	875
BUBLER -E	875
SUPERSPRINT	875
FIRETRAP	875
BASKET TWO ON TWO	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
JACKAL	875
SALAMANDER	875
SIR FRED	975
TENSIONS (POKER)	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GAUNTLET	875
PINBALL WIZARD	875
FIFTH QUADRANT	875
MACADAM BUMPER	875
4 JUEGOS (COP OUT+ 3)	875
STAR GRAPH	875
SNOOKER (BILLAR)	875
KNIGHTMARE	875
ANGEL DE CRISTAL (*)	875
COMMANDO	875
IZNOGOUT (*)	875
BOMB JACK	875
GRYZOR -E	875
MASK -E	875
RAMPARTS -E	875
PSICHO SOLDIER -E	875
BUGGY BOY -E	875
CALIFORNIA GAMES -E	875
JACK THE NIPPER II -E	875
SUPER CYCLE -E	875
MAD BALLS -E	875
PHANTON CLUB -E	875
INTERN. KARATE +	875
INFODROID	875
THE VIKINGS	875
YOGUI BEAR	875
RENAUD (*)	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST & GOBLINS	875
KINETIK	875
NOSFERATU	875
ACE	1200
TENNIS	975
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
GRAND PRIX 500 CC	975
COSA NOSTRA	975
CHARLY DIAMS	975
MISSION	975
STARBYTE	975
DAMBUSTERS	1200
FLUNKY	1200

STAR WARS	1200
SILENT SERVICE	1200
BARBARIAN	1200
4 SUPER 4	1200
OUT RUN	1200
LEADER BOARD	1200
ACE OF ACES	1200
4 LUCASFILM GAMES	1200
PACK MONSTRUO	1200
HUNTER KILLER	1200
ACROJET	1200
MR.WEEMS AND VAMP.	1200
10TH FRAME	1200
JUMP JET	1200
IKARI WARRIORS	1200
HYDROFFOOL	1200
CESSNA OVER MOSCOW	1200
PROHIBITION	1200
CHAMPIONSHIP WATER	1200
PAPERBOY	1200
FLYING SHARK (*)	1500
DOGFIGHT 2186	1500
DEATHSCAPE	1500
JAIL BREAK	1500
NEMESIS	1500
SIX PACK II	1750
SIX PACK + DUET	1750
COLOSSUS 4 CHESS	2000
ALBUM DE PLATINO	2000
GAME SET & MATCH	2900
STARGLIDER	2900
TRIVIAL PURS+REGALO	3500
EL LINGOTE	3500

AMSTRAD UTILIDADES

FONT EDITOR	975
SYCLONE 2 (COPIA C-C)	975
BASE DE DATOS-ETIQ.	975
SPIRIT (COPIA C-D)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
STOCK AID(STOCKS)	975
AMSBASE	975
MUSIC MAESTRO	975
DRAUGHTSMAN(GRAF.)	1500
1X2 QUINIELAS	1500
CONTAB. DOMESTICA	1500
FORTH	1500
MONITOR C/M	1500

AMSTRAD DISCO

CUERPO HUMANO	1500
DRAGONS LAIR II	1500
DRAGONS LAIR I	1500
EXPLOD. F/F.WARRIOR	1500
COLOSSUS 4 CHESS	3500
TRIVIALPURS.+REGALO	4500
GAME SET & MATCH	4500
PACK MONSTRUO	2250
SAMURAI T./THINGB.B.	2250
CORRECA./SALOMONS	2250
QUIJOTE/MEGACORP	2250
F.HARDEST+PHANTIS	2250
DESPERADOSURVIVOR	2250
DINAMIC DISC PACK	2500
REX HARD	2250
STARBYTE	2250
SIR FRED	2250
ABADIA DEL CRIMEN	2250
LIVINGSTONE SUP.	2000
COSA NOSTRA	2000
GOODY	2000

LAST MISION	2000
ENDURO RACER	2250
BASKET TWO ON TWO	2250
BOB WINNER	2250
QUARTET	2250
WONDER BOY	2250
SUPER SPRINT	2250
CHARLY DIAMS	2250
MISSION	2250
RAMPAGE	2250
FIRETRAP	2250
KNIGTHMARE	2250
SUPER HANG ON (*)	2250
GALACTIC GAMES (*)	2250
INTERNAT. KARATE (*)	2250
JAIL BREAK	2250
NEMESIS	2250
JACKAL	2250
SALAMANDER (*)	2250
RENAUD (*)	2250
PROHIBITION (*)	2250
IZNOGOUT (*)	2250
HIDROFOOL	2250
ANGEL DE CRISTAL (*)	2250
TRIO	2250
SIX PACK I	2750
SIX PACK II	2750
HIT PACK (4 EXITOS)	2750
PAPERBOY	2750
FLUNKY	2750
CHAMPIONS. WATERS.	2750
EPIX ON AMSTRAD	3750
TRAP DOOR	2250
YOGUI BEAR	2250
PARIS DAKAR 4x4	2250
PARIS DAKAR MOTOS	2250
BARBARIAN/STIFLIP	2250
MATCH DAY II/PHANTOM CLUB	2250

AMSTRAD COMPLEMENTOS

SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8900
MODULADOR MI CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21900
LAPIZ OPTICO	4475
CONECTOR PARA DOS JOYSTICKS (MHT)	2600
CASSETTE K40	3975
CABLE AUDIO CASSETTE 6128	1300
CABLES PROLONGADORES 464	1800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2600

ACCESORIOS VARIOS

DISCO 3" AMSOFT	650
DISCO 3" (POR CAJAS DE 10)	625
MALETIN 1000 HOJAS PAPEL CONTINUO	1900
CAJA DISCO 3"	50

JOYSTICKS

ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1900
SPEED KINO KONIX	2595
PHASER ONE	3300

ATENCION OFERTA ERBE 2 x 1 (SOLO 875 PTS.)

Por cada 2 cintas de ERBE de 875 pts. que elijas (las marcadas con "E")
PAGARAS SOLAMENTE 1
Oferta válida en pedidos recibidos hasta el 20 de abril

- **En los títulos marcados con (*) llamar para consultar disponibilidad.**
- **Cada 2.000 pesetas en software regalamos una cinta totalmente gratis.**

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O POR CORREO

NOMBRE: ____________________

APELLIDOS: ____________________

DIRECCION COMPLETA: ____________________

TELEFONO: ____________________

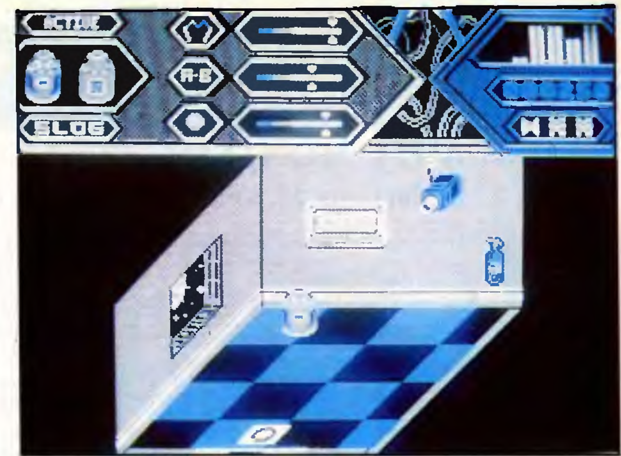
FORMA DE PAGO:

TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

MOD. ORDENADOR	TITULO	PRECIO
	GASTOS ENVIO	200

SYSTEM 4

Fifth Quadrant es un juego que a simple vista puede engañar. Recupera el control de la nave Orion con la ayuda de tus cuatro robots.



FIFTH QUADRANT

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

Nos encontramos en la galáctica nave Orion. Los Zimens, extraña raza de inteligencia mecánica, la ha invadido.

Tu misión consiste en recuperar su control y hacerte con el mando ayudado por cuatro robots, únicos miembros supervivientes de la tripulación. Cada robot tiene sus propias características: Slog, es el piloto y capitán de la nave, Plot el navegante, Knut el ingeniero y Bodd el tripulante y marinero de profesión.

Tendrás que demostrar tu destreza en la lucha contra los numerosos y mortales Zimens.

Tus múltiples tareas consistirán en reprogramar ascensores y transmisores de materias, los cuales te permitirán cambiar de nivel, liberar al robot que esté encerrado en una habitación, transferir energía a otro, ... todo ello en una carrera desesperada contra el tiempo, realizando estas labores antes de que la energía de la nave se agote.

Para reprogramar los ascensores, tendrás que poner el nivel en el que estás y a continuación el nivel al que quieres acceder, entonces, el ascensor se pondrá en marcha.

Para programar los transmisores de materias, tendrás que poner el código de la cámara donde está el transmisor y seguido el de la habitación receptora. Las puertas cerradas las conseguirás abrir introduciendo el código de esa cámara cuya puerta no se abre y su clave. Los códigos irán apareciendo en las pantallas de algunas de estas cámaras, anótalos pues en cada partida son diferentes.

Fifth Quadrant es un arcade en el que puedes manejar indistintamente cuatro personajes. Consta aproximadamente de 230 cámaras.

Es un juego en tres dimensiones que utiliza la técnica "filmation", tan conocida en programas como Aliens-8 o Knight Lore.

En resumen es un juego muy entretenido y ameno, ¡ojo!, es muy adictivo.

El cargador que te hemos preparado te permitirá actuar con energía infinita, tiempo infinito y desaparecerán los alienígenas Zimens.





INTERNATIONAL KARATE +

PROEIN

INTERNATIONAL KARATE fue bueno. Que pasó un poco sin pena ni gloria también es verdad. Pero INTERNATIONAL KARATE + aparte de ser bueno va a ser reconocido como se merece. Es un gran juego de karate.

Sí, es cierto. International Karate fue un buen juego. Ahora, cuando esta nueva versión sale al mercado la elección no es difícil.
A nuestro juicio INTERNATIONAL KARATE + es uno de los mejores. En cuanto lo veáis nos daréis la razón. Pero...¿cúal es el motivo? Bueno, son muchos los motivos que pueden hablar a favor de éste aunque indudablemente el movimiento de los luchadores, los golpes...son los principales.
Hay que decir que en este programa se han introducido variantes desconocidas hasta la fecha por otros programas del mismo tipo lo que al final confiere al juego un interés elevado. Para comenzar son tres los luchadores que aparecen en pantalla, por lo tanto no lucharemos contra un contrincante sino contra los dos. Así mismo ellos (los dos restantes ya que uno somos nosotros) se golpean igualmente entre sí.
La variedad de movimientos de los que disponemos son también un punto a tener en cuenta. La voltereta es uno de los más conseguidos y a la vez de los más eficientes a la hora de "escurrir el bulto" en alguna situación comprometida. Y en cuanto a los golpes no creo que se les haya escapado ninguno a los programadores ya que es posible noquear a nuestros contrincantes hasta con la cabeza. En resumidas cuentas, tanto el movimiento como los golpes en sí merecen una mención especial por el buen quehacer de los mismos.





GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	7
ACCION	10
ADICCION	10

Los gráficos tampoco están nada mal. Los de los jugadores son un poco más sencillos que los del escenario pero en general el nivel es más que aceptable. Respecto a este último diremos que es más que apropiado y que contribuye a dar al juego el ambiente propicio. Por otra parte el escenario es el típico chino o nipón (no sabría precisar). A resaltar el reflejo del sol sobre la superficie del agua.
El sonido esta representado por una bonita melodía que nos acompaña durante todo el juego y por el ruido de los golpes. Aquí no podemos decir mucho más ya que el sonido aún siendo bueno no descubre nada nuevo.
La acción es continua y solamente en la fase de las bolas baja el ritmo (al menos al principio), aunque también es cierto que exije mayor nivel de concentración.
La adicción es exagerada desde el principio al fin.

EL JUEGO

INTERNATIONAL KARATE+ es un programa con clase. El juego sin duda es bueno y el buen control del que hace gala ha repercutido sensiblemente en la valoración final.
Para comenzar nuestro objetivo será noquear de cualquier forma a nuestros dos contrin-

INTERNATIONAL KARATE+

cantes, cosa que como es lógico no es nada fácil, e ir aumentando de cinturón. Todos conocemos ya los colores de cinturones existentes así que no los vamos a enumerar. Como es normal también comenzamos con el cinturón más bajo, o sea, el blanco.
Para ir superando será necesario evitar a toda costa perder un juego. Si ocurre esto nuestra carrera habrá terminado. Por lo tanto deberemos como mínimo quedar empatados con cualquiera de los otros dos karatecas.
La puntuación que se nos es asignada tiene mucho que ver con los golpes y el tiempo de cada combate. Dependiendo de los golpes que demos y de la complejidad de cada uno nuestra puntuación será mayor o menor. Si tumbamos a nuestros enemigos varias veces antes de que se agote el tiempo reglamentario obtendremos también mayor puntuación y si hemos sido tumbados nosotros aunque al final hayamos ganado, la puntuación será menor que si no hubieramos dado con nuestros huesos en tierra. Pero primordialmente el conseguir buena puntuación dependerá de los golpes que hayamos dado a nuestros enemigos.





Algunas veces, después de acabar un round con sobresaliente, pasamos a una segunda fase en la que nuestra misión consiste en detener con una especie de escudo las bolas de colores que se nos hechan encima. Esto viene bien para hacer más puntos. International Karate+ es un programa bien hecho y con innumerables detalles que os van a agradar. ¡De eso estamos seguros. INTERESANTES OPCIONES DE JUEGO.

SUPER-RECOMENDADO

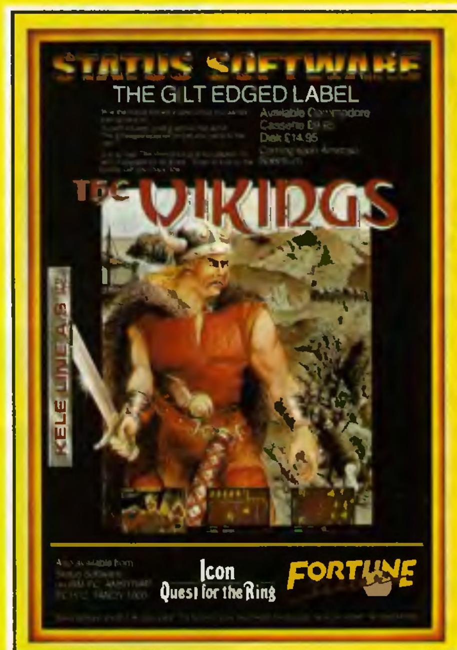
EL JUEGO DEL MES

```
1 '******************************************************************
2 '***                                                            ***
3 '***              Andoni Etxebarria para AMSTRAD ACCION         ***
4 '***                                                            ***
5 '******************************************************************
9 |TAPE:' ESTA LINEA OMITIRLA SI TENEIS UN CPC 464.
10 RESTORE 62:m=&8000:GOSUB 40
20 RESTORE 60:m=&AF00:GOSUB 40
30 CALL &8000:RUN"!"
40 READ a$:IF a$="SS" THEN RETURN
50 POKE m,VAL("&"+a$):m=m+1:GOTO 40
60 DATA 21,1A,AF,11,40,00,01,10,00,ED,B0,3E,C3,21,40,00,22
61 DATA 57,43,32,56,43,F3,C3,ED,41,3E,01,32,B7,29,FB,C9,SS
62 DATA 2A,7B,BC,22,00,B0,21,12,80,22,7B,BC,3E,C3,32,7A,BC
63 DATA C9,2A,00,B0,22,7B,BC,3E,CF,32,7A,BC,21,E1,FC,22,81
64 DATA 41,21,95,9A,22,CE,41,21,82,6A,22,EB,41,C3,7A,BC,SS
```

the Vikings



SYSTEM 4



Disponible para Amstrad y Commodore

Los Vikingos es un juego de arcade muy del tipo de Rambo, incluso los gráficos son bastante similares. Y para ayudaros os hemos hecho un cargador de vidas infinitas válido para la versión original de disco.

Si recordáis un poco caeréis en la cuenta de que nuestra revista ya anunció hace tiempo este juego. Por aquel entonces no estaba claro si se importaría o se vendería en España. Hoy ya lo sabemos. Los Vikingos es distribuido por System 4, empresa que también distribuye los programas **El Oso Yogi** y **Trapdoor II** que comentamos en el número pasado.

El argumento es el siguiente: La reina de los guerreros ha sido secuestrada por los crueles Normandos. Tú, Erik, intrépido guerrero vikingo has decidido rescatarla y te has dirigido hacia las costas británicas en busca de la soberana y de una satisfacción por tamaña felonía.



Tu primera incursión se efectúa en la isla de Krag, donde los habitantes se te enfrentarán lanzándote cuchillos e interponiéndose en tu camino.

Tendrás que localizar y hacerte con los siguientes objetos: una escala que te servirá para hacerte con la antorcha, ésta para saquear las chozar en las cuales encontrarás un remo, una lanza, un escudo y un palo. Escondido en el bosque está la catapulta y caído en el suelo, entre dos chozas, el puñal.



En posesión de todos los objetos, te dirigirás a tu falúa que te conducirá a la isla de la muerte. Aquí tu misión consistirá en apoderarte de todos los tesoros que puedas, hasta penetrar en la plaza fuerte donde se encuentra prisionera tu reina.

Un juego más de arcade con unos gráficos quizás un poco planos.

De todas formas y con el fin de que puedas acabar el juego te hemos hecho un cargador que te ofrece vidas infinitas. Esto te permitirá realizar la aventura completa.

BUBBLE BOBBLE

DRO SOFT

Con Bubble Bobble volvemos a la clásica plataforma, pero vista de una forma diferente. Exceptuando esto no existe posible comparación. Adicción asegurada.

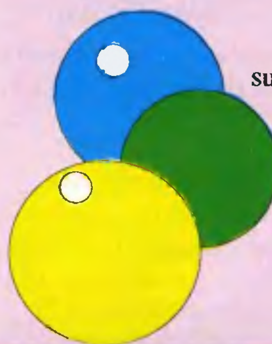
Bubble Bobble es uno de los títulos que Dro Soft va a lanzar proximamente al mercado en compañia de juegos como Flying Shark, etc. No olvidéis tampoco que esta casa tiene casi disponible Clever and Smart cuya traducción al castellano no es otra que Mortadelo y Filemón y que vamos a ver muy someramente en este número.

Pero volviendo a lo nuestro, Bubble Bobble es ya conocido por muchos. No olvidemos que este juego ha andado rondando largo tiempo por cientos de salones de juego y bares. Una vez más es posible disfrutar de un videojuego callejero en nuestra máquina.

¿La conversión? Bastante acertada si bien el tema de los gráficos sale siempre perdiendo. Lo que sí que podemos asegurar que no ha perdido un ápice,es la adicción que está garantizada en todo momento.

Nuestro personaje, tímido y salvaje (¿no se titula así una pelicula?), cuenta con una forma de defenderse de sus enemigos muy curiosa. Vamos por partes. Como siempre ocurre y más en un juego de plataforma tienes que ir pasando pantallas y pantallas repletas de seres poco amigables. En nuestro caso para poder pasar siempre de pantalla será necesario acabar antes con todos los enemigos. La forma que tiene nuestro amigo de acabar con sus enemigos es muy sencilla: simplemente usa globos. Curioso, ¿no?. Pues sí, cuando se ve acosado lanza el globo que atrapa a su enemigo y lo engulle. Luego sólo queda tomar contacto con el para que salga disparado y transforme a su enemigo en un objeto útil y por lo tanto aprovechable.

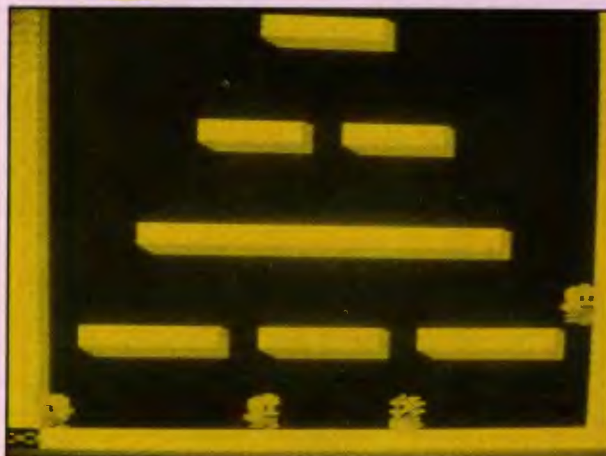




Bubbler Bobbler es un programa sencillo pero super-entretenido. Nivel de adicción muy alto.

GRAFICOS	6
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9





BUBBLE BOBBLE



RAMPARTS

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

Cuando un juego toca un tema con cierta originalidad o poco visto y al cabo de un tiempo aparece otro parecido, enseguida se nota. Este es el caso de Ramparts con Rampage. Recordaréis que en el número pasado comentamos ampliamente Rampage. Pues bien, no hay duda de que Ramparts es una copia "descarada" en la que sólo se han limitado a cambiar pequeños detalles. En Ramparts el escenario nos traslada a la Edad Media y por lo tanto en vez de destruir rascacielos tendremos que echar abajo todos los castillos que podamos. En Rampage nuestros protagonistas eran tres fieras y por lo tanto podían participar hasta tres jugadores juntos, con Ramparts nuestros protagonistas son dos malandrines lo que significa que sólo podremos jugar dos personas.

Ya hicimos alusión en el comentario de Rampage al hecho de jugar solo o acompañado, si jugamos solos el nivel de dificultad

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

VIRGIN

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

Virgin hizo un juego que nos gustó: Dan Dare, del que ya está lista la II parte, pero también ha hecho juegos realmente malos y aburridos, sir ir más lejos ahí está Virgin Atlantic Challenger.

How to be a complete bastard, es un programa en principio algo lioso si bien también es cierto que no le hemos dedicado mucho tiempo. Para comenzar, en pantalla siempre tenemos la habitación en la que nos encontramos vista desde dos ángulos diferentes. El juego es del tipo de One y de The Young Ones y nuestra misión, si me permitís la expresión, viene a ser algo así como: cuantas más marranadas hagas, más puntos conseguirás.

Los gráficos son bastante detallados y precisos, el movimiento normal. Del nivel de adicción no podemos dar detalles puesto que prácticamente no hemos podido ver el juego. Os imagináis ¿no?





Ramparts cuenta con unos buenos gráficos pero carece de algunos detalles realmente interesantes en un juego de este tipo.



GO!

se multiplica por dos, o por tres en el caso de Rampage. Prácticamente carecemos de tiempo físico para echar abajo todo un castillo.
Los gráficos de Ramparts son buenos y la melodía del juego es sensacional.
El movimiento es normal si bien está mucho más limitado en Ramparts que en Rampage. En este juego (Ramparts) es imposible golpear hacia atrás, saltar y subir a lo alto de las torres de los castillos, cosas que eran posibles en Ramparts.
Durante el juego, Ramparts carece prácticamente de sonido, tan solo hacen acto de presencia un par de ruidos nada espectaculares. Por lo demás todo está claro, vosotros mismos podéis sacar la conclusión. Nivel de adicción bueno pero no alto.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	7
SONIDO	6
ACCION	7
ADICCION	7

BUGGY BOY

ELITE

Disponible para Amstrad, Commodore y Spectrum

Pese a la expectación levantada por este juego, la versión para los modelos CPC no es precisamente un deshecho de virtudes. Si quitamos el nombre al juego, se queda a la altura de muchos otros aunque eso sí, manteniendo un nivel de adicción muy aceptable. Cuando nos referimos a que Buggy Boy no es nada del otro mundo, más que nada tenemos en cuenta el aspecto gráfico, el movimiento y el sonido, cuestiones que por otra parte, además de normales, desmerecen mucho de la "garra" que tiene el juego. Pese a la sencillez que impera a todas luces, Buggy Boy es entretenido. Esto, unido a la facilidad de juego y de manejo, es precisamente lo que más puntos suma.
Otro detalle que desentona exageradamente, muy por encima de cualquier otro, es el sonido. Realmente mal hecho y con escaso gusto. Nuestro Buggy parece más una cafetera que el vehículo potente y veloz que debería ser. La aceleración es escasa lo que provoca la total falta de sensación de velocidad. Pese a todo, lo dicho: muy entretenido.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	6
SONIDO	6
ACCION	8
ADICCION	9





ESCOGE

El mayor catálogo de PC con la calidad de MASTERTRONIC

2300



PUB POOL
Juega al billar americano con los mejores expertos en tabla hexagonal, demuestra tu habilidad y dominio con las mejores carambolas. Varios niveles de dificultad.



PROWLER
Año 2150: Pilota el más avanzado caza interceptor en servicio. Prowler, el Northall Q15 es un híbrido entre helicóptero y avión de caza, está equipado con los mejores avances tecnologicos e informáticos. Deberás defender tu base de los ataques enemigos procedentes de otros mundos.



STRIKE
Disfruta del apasionante juego de los bolos sin salir de tu casa. Gráficos tridimensionales y gran realismo de movimientos, dan al programa un atractivo especial. Puntuación y penalizaciones reales, todo el ambiente de la bolera en tu ordenador.



VIDEO CASINO
Experimenta la excitación de las apuestas de las máquinas de la calle sin perder dinero. Puedes jugar una combinación de los tres juegos más populares: Vegas Jackpot, Black jack o 21 y al video poker, apuesta contra tu ordenador.



STORM
Clásico juego de arcade, en el que podrás llevar al príncipe Storm y Agravain (uno o dos jugadores), a batallar contra el malvado Una Cum y sus esbirros, gran juego de acción sin limite.

Distribuye en exclusiva

BC6B

CASSETTE MANAGER

FICHA CAS-3

CAS NOISY (CAS mensajes)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &238E
6128 V1.0 - &24E1
6128 V1.21 - &24E1

Activa o desactiva los mensajes de ayuda del cassette. Desactivando los mensajes se impide la aparición de mensajes de ayuda y de información, pero no se impide la aparición de mensajes de error. Activando los mensajes se consigue la impresión de todos ellos.

ENTRADA.- A contendrá 0 cuando los mensajes deban ser activados y cualquier otro valor cuando deban ser desactivados.

SALIDA.- AF corrompido, resto preservados.

NOTAS.- Los mensajes que se pueden desactivar son:

(Continúa en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

BBFF

SCREEN PACK

FICHA SCR-1

SCR INITIALISE (SCR Inicializa)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &0AA0
6128 V1.0 - &0ABC
6128 V1.21 - &0ABF

Inicialización completa del paquete de pantalla. Todas las variables e indirecciones son inicializadas, también el modo de pantalla y las tintas se inicializan a sus valores por defecto.

ENTRADA.- Sin condiciones.

SALIDA.- AF, BC, DE y HL corrompidos.

NOTAS.- Las indirecciones de pantalla (SCR READ (&BDE5), SCR WRITE (&BDE8) y SCR MODE CLEAR (&BDEB)) se fijan a sus valores por defecto.
Las tintas se fijan a sus colores por defecto.

(Continúa en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

CASSETTE MANAGER FICHA CAS-3

Press PLAY then any Key:
Press REC and PLAY then any Key:
Found <nombrefichero> block <n>
Loading <nombrefichero> block <n>
Saving <nombrefichero> block <n>

Los mensajes de error que no se pueden desactivar son:

Read error <n>
Write error a
Rewind tape

ENTRADAS RELACIONADAS:

CAS INITIALISE - &BC65

SCREEN PACK FICHA SCR-1

Los periodos de flash se inicializan a sus valores por defecto y se habilita el suceso de parpadeo de tintas.
La dirección base de la pantalla se fija para colocar la pantalla sobre la ROM superior (&C000 a &FFFF).
El desplazamiento de pantalla (offset) se pone a cero.
El modo de escritura sefija en forzado.
La inicialización se ejecuta evitando que los contenidos anteriores de la pantalla se hagan visibles (en una inicialización principal los contenidos son aleatorios).

ENTRADAS RELACIONADAS:

GRA INITIALISE - &BBBA
SCR RESET - &BC02
TXT INITIALISE - &BB4E

DISCO

INTRODUCCION AL D.O.S. FICHA DIS-0

El DOS es el sistema operativo incorporado en la ROM 07 de los Amstrad que se encarga de la gestión de todo lo relativo a unidad de disco, ya sea esta la DD1 del CPC 464 o la FDD del 664 y 6128. Como parte integrante del DOS se encuentran las rutinas que permiten a CPM gestionar los discos, motivo por el cual se llama a ésta CPM ROM. Se denomina AMSDOS al DOS que incorporan los Amstrad CPC pero la parte de AMSDOS que se usa bajo entorno CPM se suele denominar BDOS y se reserva la expresión AMSDOS para referirse al sistema cuando no se encuentra bajo dominio CPM. Aunque algunas de las rutinas son compartidas por AMSDOS y BDOS, en general la organización de la memoria es muy diferente y aquí trataremos principalmente del entorno AMSDOS.
Una de las características más notables de AMSDOS es la forma en que se ha implementado el acceso a la ROM 07 mediante el bloque de saltos (también llamados vectores) en RAM, método que se usa también para el acceso a otras ROM's pero que en este caso cuenta con una característica especial que veremos más adelante. Sí, en el momento de encender el ordenador se halla presente la ROM del floppy (nos referiremos siempre a la ROM 07 como rom del floppy, pues aunque pueden existir otras roms externas dedicadas a gestionar el mismo u otras unidades de disco añadidas, esto son casos particulares que no se verán aquí) es inmediatamente reconocida y habilitada, situándose el sistema bajo AMSDOS, con

(Continúa en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION AMSDOS (DOS-CPC)

DISCO

ACCESO A LA ROM DEL DISCO DESDE EL BLOQUE DE SALTOS FICHA DIS-1

Los trece vectores que se parchean en el bloque de saltos, concretamente la zona #BC77 a #BC9D, contienen todos los mismos bytes (#DF, #8B, #A8) pero es obvio que la misión de cada uno de los vectores es diferente. Para comprender cómo es posible ésto debemos conocer cómo funciona el RST #18 llamado también RST 3 y, en el caso del Amstrad, FAR CALL. Con esta llamada se puede acceder a cualquier parte de la RAn o de la ROM. Los dos bytes que siguen a RST #18 son un puntero hacia una dirección de memoria donde se encuentran tres bytes que indican la dirección verdadera de acceso (los dos primeros) y el número de la ROM que se pretende acceder. Los dos bytes tras RST #18 son #8B, #A8, y en la dirección #A88B encontramos los bytes #30, #CD, #07, que conducen a la dirección #CD30 en la ROM 7 (rom de Amsdos). Al entrar en esta rutina en la pila se encuentra la dirección del RST más tres, lo que sería la dirección de retorno del RST. Este valor se extrae de la pila y se le suma #10D2, el resultado es nuevamente colocado en lo alto de la pila y se ejecuta luego una instrucción RET que conduce a la rutina buscada. Este proceso, algo complicado, permite identificar la rutina buscada considerando la posición en memoria del RST que la invocó, por tanto cada uno de ellos conducirá sólo a una rutina determinada. Como ejemplo veamos el acceso de la rutina DIS CATALOG.

(Continúa en el reverso de la ficha)

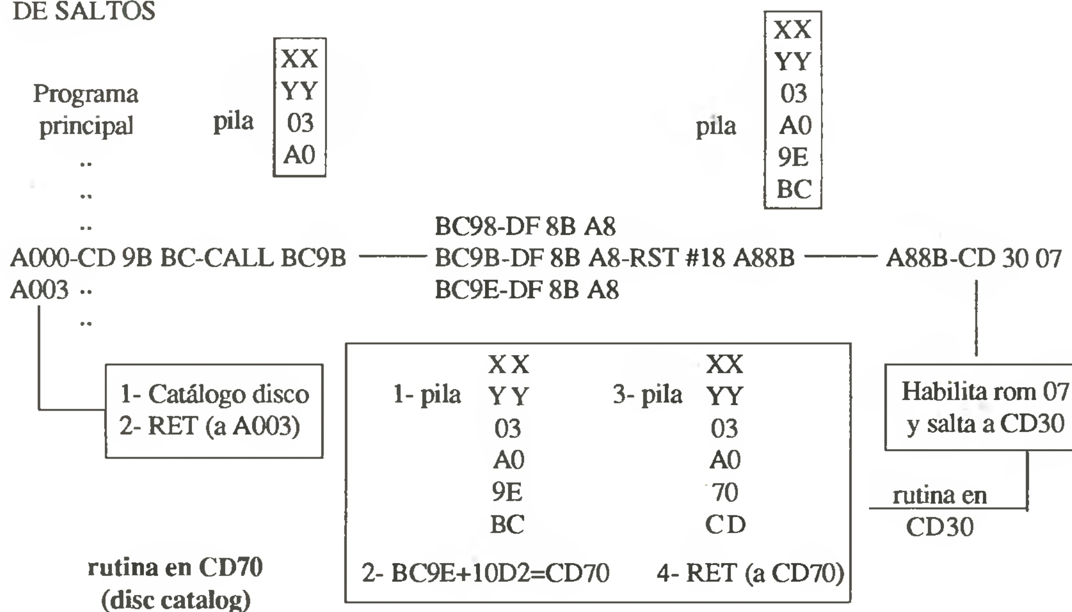
AMSTRAD ACCION AMSDOS (DOS-CPC)

INTRODUCCION AL D.O.S. FICHA DIS-0

lo que todas las operaciones dirigidas a un periférico de almacenamiento irán al floppy. Si dicha rom no está presente (lo que podría ocurrir en un 464 sin DD1 o con la unidad apagada), nos dirigiríamos ineludiblemente al cassette.
Este comportamiento es posible gracias al sistema de vectores en ram, que permite que de las 22 entradas destinadas al cassette, 13 reciban un parche cuando se ha de habilitar el disco. Concretamente se modifica la zona #BC77 a #BC9D, que se rellena con la secuencia de tres bytes #DF, #8B, #A8, donde #DF corresponde al op-code RST #18 del Z80 y los dos bytes siguientes son un puntero hacia una dirección de memoria dónde se encuentran tres bytes que indican el punto de acceso a la rom y el número de la misma. Consultar la ficha DIS-1 para conocer el método exacto que usa el sistema para acceder a la rom de AMSDOS.

AMSTRAD ACCION **AMSDOS (DOS-CPC)**

ACCESO A LA ROM DEL DISCO DESDE EL BLOQUE DE SALTOS FICHA DIS-1



AMSTRAD ACCION **AMSDOS (DOS-CPC)**

TU PC

El sofisticado software Americano de 

4700



CHESSMASTER 2000

El mejor programa de ajedrez ahora disponible en tu ordenador, ensaya las mejores jugadas en cualquiera de los niveles. Una completa y variada biblioteca de las jugadas más interesantes realizadas por los grandes campeones, pon a prueba tu ingenio y vence al Chessmaster.



TOUR GOLF

Gran programa de simulación de Golf. Muchos campos disponibles en los que podrás desarrollar tu estilo particular, ten en cuenta todos los parámetros existentes, viento, inclinación del terreno, palo etc... y consigue acabar el recorrido bajo par.



CHUCK YEAGERS

"Los Tests de piloto sólo se realizan mal una vez". Eres capaz de pilotar uno de los más completos y versatiles simuladores de vuelo? 12 aviones distintos a tu alcance, más de 10 pruebas en las que pondrás a prueba tu habilidad y un completo instructor que guiará tus pasos en el arte del vuelo.

...ra España DRO SOFT



Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02



ZAFIRO

El Angel de Cristal es oficialmente la segunda parte del famoso y archiconocido Crafton et Xunk, más conocido por los ingleses como Get Dexter.



EL ANGEL DE CRISTAL

El Angel deCristal es hoy por hoy uno de los mejores programas que tiene Zafiro.

Para muchos de vosotros este juego significará una continuación, no es para menos si tenemos en cuenta que El Angel de Cristal es la segunda parte de Crafton et Xunk (Get Dexter), juego que fue en su día una auténtica revelación. Pero si la primera versión fue un bombazo, la segunda parte no lo es menos. Crafton et Xunk o El Angel de Cristal es un programa con un nivel de calidad tan alto como el mejor de los que hayamos podido ver hasta la fecha.

El argumento es atractivo. Nos encontramos en el interior de una montaña habitada por dos sectas: los Swappi y los Stiffian. Los primeros son los inofensivos, los Stiffian son, sin embargo, peligrosos y fanáticos, les encanta la dominación por lo que se han hecho dueños del territorio de los Swappi. Por otra parte su fanatismo llega lejos, hecho éste que les ha inducido a construir en el interior de una cueva un templo en el que adoran a los ordenadores y al que han bautizado con el nombre de Antine.

Tu misión será destruir todos los ordenadores que se encuentran en este templo. Para poder lograrlo necesitarás la ayuda de los Swappi, sin ellos es imposible llevar a cabo la misión. Tu objetivo será lograr su confianza entregándoles los objetos que te piden. En el momento en el que el porcentaje de confianza se sitúe sobre el 99%, los Swappi te llevarán a la entrada del templo para que puedas destruir los ordenadores.

El Angel de Cristal es un juego que no se puede resumir en dos páginas, es por ello, que intentaremos daros en números sucesivos todos los detalles posibles para que podáis jugar con todas las garantías. Mientras llegue el momento, sabed que la puntuación digna del juego es muy alta. RECOMENDADO sin reservas.



"RECOMENDADO"

GRAND PRIX TENNIS

DRO SOFT

De nuevo hace presencia el tema deportivo, esta vez de la mano de Dro Soft y a un precio económico.

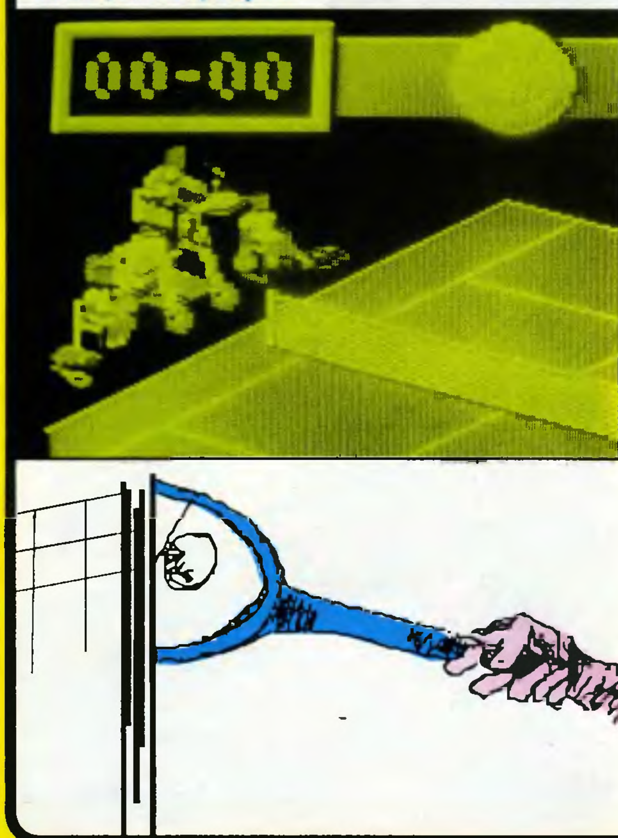
Tenis. No es el primero ¿verdad? Pero bueno, en la variedad está el gusto y no hay duda de que es importante tener dónde elegir y contrastar precios.

Grand Prix Tennis es un juego al que no se le pueden poner muchas objeciones, primero porque la relación calidad-precio es bastante buena (pertenece a la gama económica de Dro Soft) y segundo porque el juego en sí está bastante bien hecho.

Lo que más nos ha costado ha sido empezar a jugar con un mínimo de acierto, es decir, empezar a jugar decentemente. Esto nos ha costado lo suyo pero al final hemos sido capaces de echar unos cuantos peloteos con el amigo Lee. Nos ha vapuleado, hemos acabado los primeros set y ambos jugadores (el contrario y el nuestro) nos han dejado con el joystick en la mano. ¡¡Se han sentado!!

Después de conseguir que se levantaran hemos vuelto a jugar. Nuestro amigo Lee (el contrario) tiene unos mates de miedo, a veces no te da tiempo ni a respirar cuando ya tienes la pelota dando saltitos a tu espalda. Además es muy rápido en algunos momentos, sobre todo cuando más descuidado estás. Tiene esa manía.





Por lo demás no hay problemas, de 10 veces que juguemos ganaremos una (eso si tenemos un poco de suerte) y al final quedaremos contentos de haberle podido devolver la pelota un par de veces.

Los gráficos están bastante trabajados y el colorido de los mismos es el ideal. El movimiento es el normal en este tipo de juegos aunque se podía haber mejorado. El sonido prácticamente se reduce al ruido de la pelota.

Para acabar comentar de nuevo la excelente relación calidad-precio del juego.



LOS 'auténticos" PRINCIPALES

mes a mes

de Amstrad Accion

De ahora en adelante os vamos a indicar los que a nuestro juicio son los mejores programas.

Son nuestros RECOMENDADOS.

GOODY

1



OPERA SOFT

2 SUPER HANG-ON

3 EL ANGEL DE CRISTAL

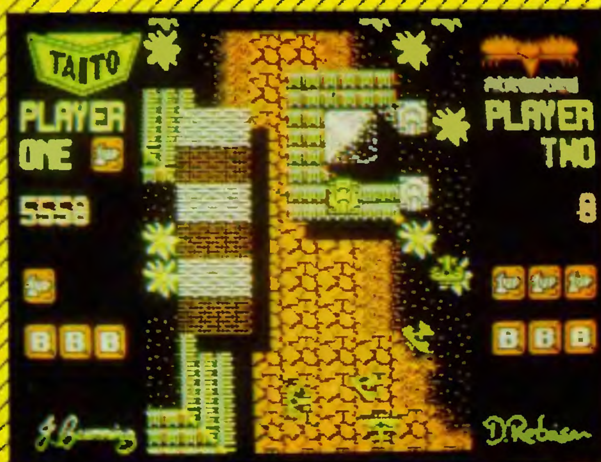




4 INTERNATIONAL KARATE +



5 FLYING SHARK



6 CHAMONIX CHALLENGE



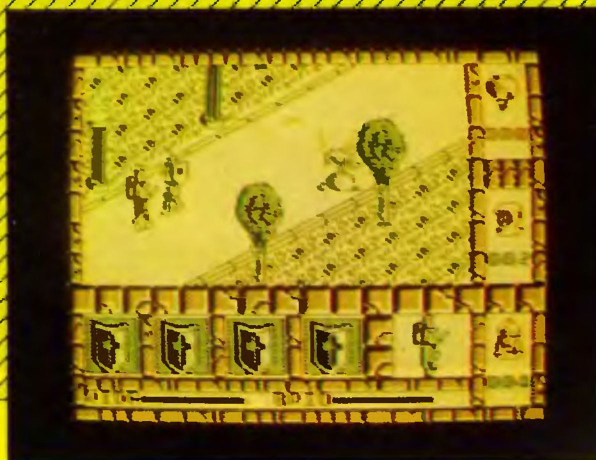
7 GALACTIC GAMES



8 CHAMPIONSHIP SPRINT



9 EL CID



ZAFIRO







En las próximas semanas ZAFIRO lanzará al mercado una gran cantidad de nuevos programas de algunos de los cuales reproducimos las correspondientes pantallas. Esto tiene mucho que ver con el hecho de que Zafiro cuenta hoy con un equipo de programación que está trabajando en numerosos proyectos.
Esperamos tener pronto el fruto de estos trabajos. Seréis los primeros en enteraros.

Lo que habéis oido. Entre los títulos más representativos (no son aún todos) que Zafiro lanzará en breve se encuentran los siguientes:

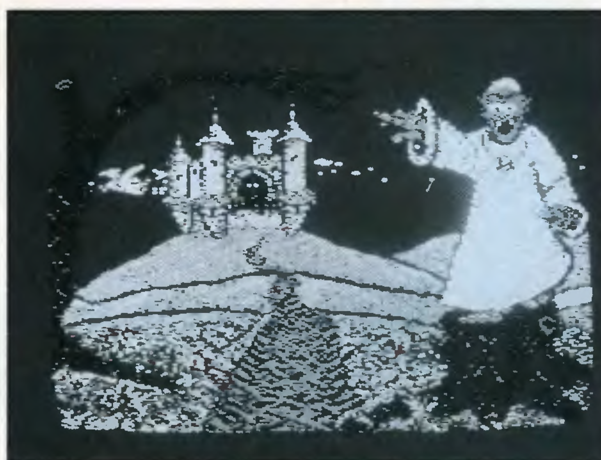
- ATROG. Bueno, la pantalla de presentación de este programa es una de las que están incluidas entre estas páginas. El argumento como véis tiene mucho que ver con la lucha de guerreros. Lo que está muy claro es que si los gráficos del juego se corresponden con los de la pantalla de presentación el juego va a estar muy bien.
- BATALLA NAVAL. Para los deseosos de pelearse con todo lo que se ponga a tiro este juego va a ser una buena inversión.
- FRONTIERS. Frontiers es una videoaventura axonométrica. ¿ Lo habéis entendido?
- CHE. Un juego muy abordado aunque en la actualidad se haya dejado un poco de lado: el comecocos.
- FREE CLIMBING. Este juego puede ser el único que haga competencia a Chamonix Challenge. El argumento es fácil, montaña, escalada libre...ideal para morirse de frio delante del ordenador.
- MARACAIBO. No, no tiene nada que ver con el juego del mismo título de Loriciels. Maracaibo es un juego de piratas, abordajes, batallas...

Y por último.

- ELITE COMBAT. Si responde a las expectativas este juego puede ser un bombazo. Elite Combat es un juego estilo Comando,con tanques, etc. y scroll total.

Y eso es todo, por ahora. Aunque os aseguramos que hay más.









No nos dejemos engañar. BATTLESHIPS no es un juego en el que la acción y los bombazos hacen acto de presencia de una forma desenfrenada. Todo lo contrario. Y es que a primera vista el juego puede engañar. De hecho lo podéis comprobar por las fotografías. Battleships es un juego mucho más reflesivo que todo eso, es más, es un juego al que seguramente todos, en un momento u otro, hemos jugado con anterioridad. Y si no nos creéis escuchadnos.

Una vez hecho esto pasamos a la siguiente fase. En ella tendremos que decidir el lugar sobre la cuadrícula en el que queremos que nuestros disparos caigan. Lógicamente el juego consiste en intentar adivinar el lugar exacto en el que nuestro contrincante ha situado sus navíos. Si tenemos la suerte de tocar alguno de ellos el ordenador nos lo indicará con una "H" intermitente. Esto significa que tendremos que afinar la puntería para acabar de hundirlo.



pantalla y se presenta ante nuestros ojos una vista marina con nuestros cañones en primera plana (mas bien la proa de uno de nuestros buques) y la

BATTLESHIPS es un juego que pese a considerarse sencillo cuenta con unos gráficos adecuados y muy trabajados. La pena es que prácticamente sólo lo

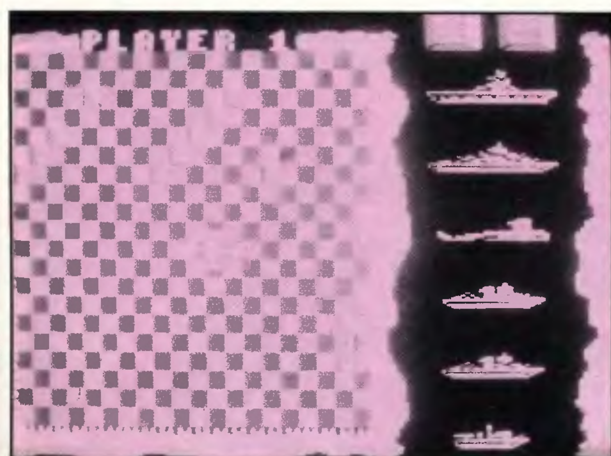
BATTLESHIPS

Para comenzar es absolutamente necesario colocar nuestros navíos en una cuadrícula de 20x20. Dependiendo del tipo que sea ocupará más cuadrados o menos.
Igualmente nuestro contrincante, o el ordenador, hará lo mismo con sus barcos, o sea, los distribuirá por la cuadrícula según su criterio.

Cuando mandamos a pique un barco las "H" cesan en su intermitencia.
Acabado el bombardeo de nuestra flota le toca el turno a nuestro enemigo que comenzará por situar el lugar al que han de ir a parar los disparos de sus barcos. Acto seguido y como ocurre también durante nuestra intervención, cambia la

flota enemiga al fondo.
Mientras se realiza nuestro bombardeo somos hostigados por escuadrillas aéreas enemigas pero simplemente de una forma simbólica ya que en esta pantalla lo único que podemos hacer es comprobar si alguno de nuestros disparos da en el blanco.
En pocas palabras no es una pantalla operativa.

podemos comprobar cuando vemos el lugar en el que caen nuestros obuses.
La verdad es que no hay mucho más que decir. De todas formas queremos dar constancia del alto nivel de adicción de este sencillo programa así como de la facilidad de juego.
MUY ENTRETENIDO.





Prende fuego a tu Ordenador con...

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA



EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE



SE UN GRAN COLOSO Y SALVALOS DE LAS LLAMAS
¡FIRE TRAP QUEMA!



LA MEJOR SIMULACION JAMAS VISTA. DE SEGA.

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

GREEN BERET

```
10 '***************************
20 '*       VERSION DISCO     *
30 '* POKES DEL GREEN BERET   *
40 '*                         *
50 '***************************
90 MODE 1:INK 1,20:INK 0,0:INK 2,6,0
100 INK 3,6:BORDER 0
110 M%=0:N%=0:L%=9:LOCATE 9,3
120 PRINT "POKES PARA "CHR$(34);
130 PEN 2:PRINT "GREEN BERET";
140 PEN 1:PRINT CHR$(34);
150 LOCATE 8,4:PRINT STRING$(26,"=")
160 LOCATE 12,6:PRINT "POR ENRIQUE."
170 LOCATE 12,7:PRINT STRING$(12,"=")
180 LOCATE L%,10:PEN 1:PRINT "1";:PEN 3
190 PRINT "...VIDAS INFINITAS"
200 LOCATE L%,13:PEN 1:PRINT "2";:PEN 3
210 PRINT "...NUMERO DE VIDAS"
220 LOCATE L%,16:PEN 1:PRINT "3";:PEN 3
230 PRINT "...MISILES & OBUSES INFINITOS"
240 LOCATE L%,19:PEN 1:PRINT "4";:PEN 3
250 PRINT "...EMPEZAR EL JUEGO"
260 PEN 1 :LOCATE 12,23
270 PRINT "<Elije opcion>"
280 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 280
290 IF A$="1" THEN LOCATE L%-2,10:PRINT "*":LOCATE L%-2,13:PRINT " ":M%=1:GOTO 280
300 IF A$="2" THEN LOCATE L%-2,10:PRINT " ":LOCATE L%-2,13:PRINT "*":M%=2:GOTO 340
310 IF A$="3" THEN IF N%=0 THEN LOCATE L%-2,16:PRINT "*":N%=1 ELSE IF N%=1 THEN LOCATE L%-2,16:PRINT " ":N%=0
320 IF A$="4" THEN 400
330 GOTO 280
340 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(39)
350 LOCATE 9,23
360 INPUT "NUMERO DE VIDAS(1-20)";A
370 IF A<1 OR A>20 THEN 340
380 LOCATE 1,23
390 PRINT SPACE$(39):GOTO 260
400 MEMORY &3000-1
410 LOAD "BERET.BIN"
420 FOR Y%=&3F1B TO &3F1F:READ X%
430 POKE Y%,X%:NEXT Y%
440 POKE &3EFD,0:POKE &3F11,195:POKE &3EFE,112:POKE &3F12,39:POKE &3F13,63:POKE &3EFC,33
450 POKE &3EFE,112:POKE &3F12,39
460 POKE &3F13,63:POKE &3EFC,33
470 FOR Y%=&3F27 TO &3F33:READ X%
480 POKE Y%,X%:NEXT Y%
490 FOR Y%=&65E9 TO &6600-((&2*&A)/(&B+&9)):READ X%:POKE Y%,X%:NEXT Y%
500 IF M%=1 THEN POKE &65EA,0:POKE &65EF,0
510 IF M%=2 THEN POKE &65F4,A
520 IF N%=1 THEN POKE &65F9,0
530 CALL &3ECE
540 DATA &C4,&C1,&D4,&C1,&B8,&3E,&E9,&32
550 DATA &60,&71,&3E,&65,&32,&61,&71,&C3
560 DATA &00,&70,&3E,&ED,&32,&F1,&25,&3E
570 DATA &C8,&32,&F2,&25,&3E,&06,&32,&7B
580 DATA &03,&3E,&3D,&32,&34,&14,&C3,&C0
590 DATA &02
```

DON QUIJOTE

ACCION AMSTRAD

Después de la versión que todos conocemos, Dinamic lanza al mercado la versión para el Amstrad PC 1512 y compatibles.

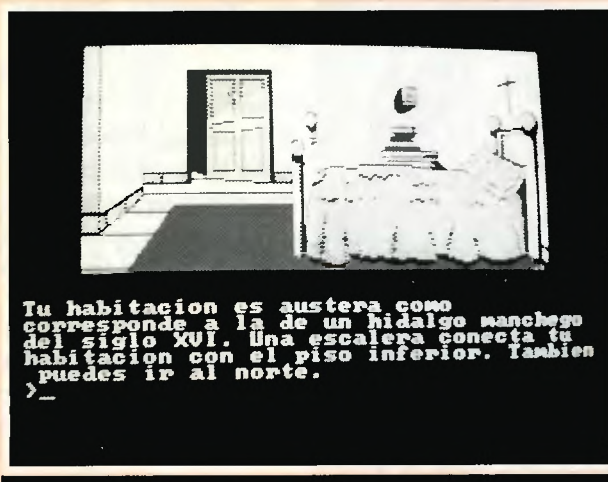
DINAMIC

Una vez más llega la conversión.

Los usuarios de los CPC ya han tenido la ocasión de comprobar el buen nivel de calidad de Don Quijote y muchos también han logrado ver el final. La versión para PC no es ni mejor ni peor, simplemente es igual y sólo unos pequeños detalles marcan la diferencia.

Como todos sabréis seguramente, Don Quijote no es otro que Alonso Quijano, un hidalgo manchego del siglo XVI amante de devorar todas las novelas de caballería que caían en sus manos. Y sucedió lo peor:tanta novela trastornó por completo al archiconocido personaje de Cervantes, hasta el punto que decidió coger unas oxidadas armas y un famélico caballo, Rocinante, y echarse a la aventura, no sin antes buscar al que sería su temeroso escudero Sancho Panza.

Don Quijote es una aventura que consta de dos partes (como casi todos los juegos de Dinamic). Para poder acceder a la segunda siempre será necesario acabar la primera ya que ésta es la que nos proporciona el código de acceso.



La forma de comunicarnos con el programa es muy sencilla, es decir, generalmente bastará con teclear un verbo y un nombre, por ejemplo ABRIR PUERTA.

Sin embargo el juego puede entender frases mucho más complejas, como puede ser por ejemplo: ATACAR AL LEON CON LA ESPADA. Aparte de todo esto el programa cuenta con unos comandos que pueden ser de gran utilidad, éstos son: GRABAR, DIR, CARGAR, MODO, MIRAR, INVENTARIO, PRIMERA, SEGUNDA, ACABAR y AYUDA.

Entre los verbos más usados en este tipo de aventura están algunos como: Examinar, Dormir, Abrir, Luchar, Cojer, Dejar, Subir, Bajar, Poner, Comer, etc. El resto lo irás descubriendo tú.



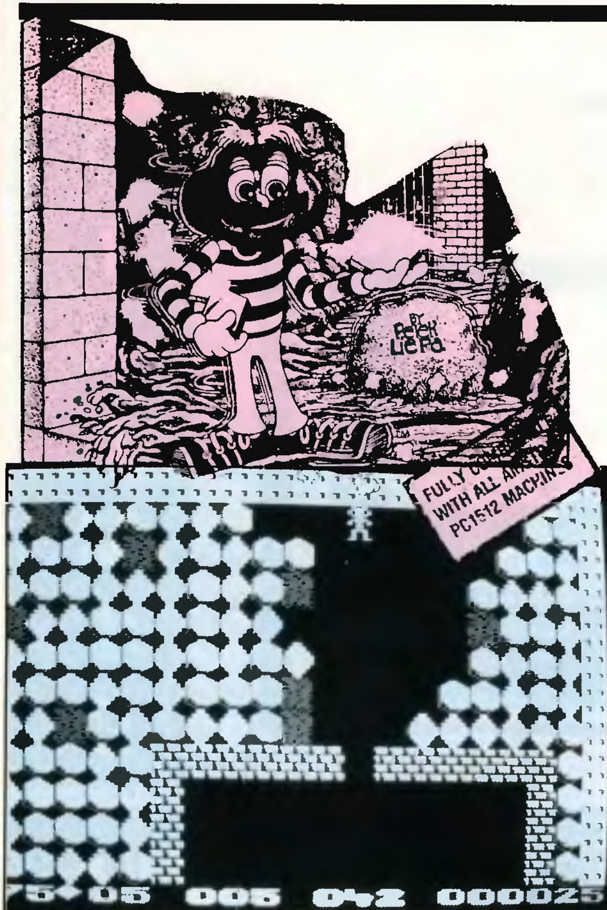
Por último diremos que Don Quijote es en general una buena aventura en la que no se han descuidado para nada los gráficos. Nivel de Adicción aceptable.

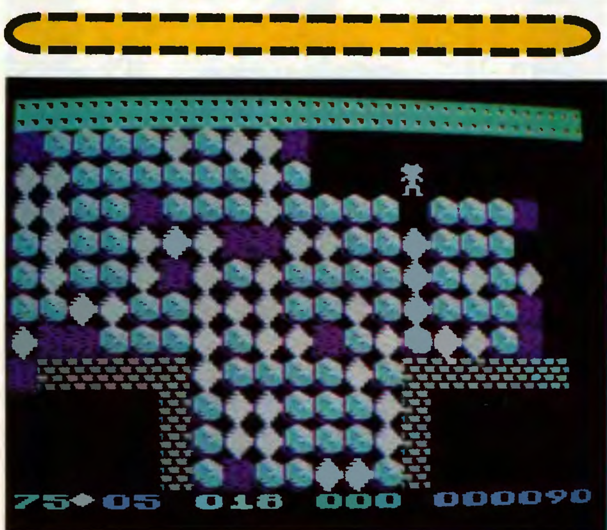
DON QUIJOTE PC

PC

BOULDER DASH

DRO SOFT





Boulder Dash no es un título nuevo para Amstrad. Mucha gente ya conoce a Rockford, nuestro personaje y su afán por recolectar diamantes. Pero empecemos por el principio.

Antes de nada hay que aclarar que para poder utilizar este juego nuestro ordenador ha de disponer de tarjeta gráfica de color, si bien en el caso de Amstrad no existe problema de ningún tipo.

El objetivo de Boulder Dash es recolectar, a través de cada cueva, el mayor número de diamantes en el menor tiempo posible. Cuando el indicador de diamantes recogidos sea igual al indicador de diamantes a recoger, la puerta del tunel se abrirá dando paso al siguiente nivel.

Cuando comenzamos a jugar disponemos de tres vidas aunque con cada 500 puntos que hagamos conseguiremos una vida extra. El juego consta en total de 16 cuevas numeradas con letras de la A a la P. Asímismo cada cueva posee 5 niveles.

En todas las cavernas tienes que recoger todos los diamantes que encuentres y lograr salir a tiempo de los laberintos. A veces no hay diamantes a simple vista, teniendo que crearlos destruyendo amebas, arrojando piedras contra los muros encantados, ...

Respecto a tus posibles enemigos sólo existe un tratamiento: destrúyelos en cuanto te sea posible.

Entre los elementos del juego tenemos a nuestro personaje, Rockford, cuya misión ha quedado clara. El puede mover horizontalmente las piedras, Boulders, aunque si le cae alguna encima morirá.

Tus diamantes son nuestro objetivo, sino encontramos ninguno podremos crearlos transformando mariposas, amebas o muros. Las moscas de fuego explotan al contacto con Rockford por lo que tendremos que esquivarlas y destruirlas. Las mariposas son parecidas a las moscas pero al destruirlas se transforman en diamantes. Las amebas son burbujas de color verde que atraviesan los muros y flotan, al morir se convierten en piedras.

El muro encantado al ser golpeado se pone a vibrar por un tiempo limitado durante el cual, cualquier piedra que caiga a través del muro se convertirá en diamante. El muro de Titanio es indestructible.

Boulder Dash es un juego entretenido y muy adictivo. Y todo ello, pese a la sencillez que siempre lo ha caracterizado.

BOULDER DASH PC

loriciels

MACH 3 PC

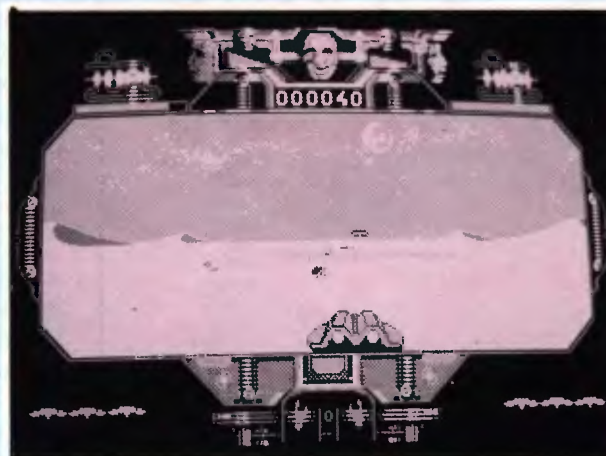
PROEIN

LORICIELS

"RECOMENDADO"

Entre la reflexión y la aventura hay lugar para la acción. Mach 3 es un buen juego que cuenta con los ingredientes necesarios para mantenernos entretenidos durante el tiempo que pasemos con el.





Cuando Loriciels se propone hacer un juego bien no hay duda de que lo consigue, juegos como Bob Winner, Sapiens, etc. son buen exponente de ello. Además Loriciels ha sido una de las firmas pioneras en el empleo de gráficos y sonido digitalizados. Mach 3 no se queda atrás.

Entre las principales características de este juego se encuentran precisamente la digitalización de voces y sonidos así como la de música. De ellas las que destacan particularmente son sin duda el ruido de las explosiones y de los misiles al ser lanzados. La voz persuasiva de Gwendoline también contribuye a dar al juego un toque de distinción.

En cuanto a los gráficos el trabajo ha sido exactamente igual. Aún en un PC resultan extremadamente vistosos, pero es en Atari ST donde alcanzan un nivel de calidad sorprendente.

Mach 3 es un juego de acción en el que te verás obligado a combatir con el malvado Sfax, un mago mutante del planeta rojo que ha lanzado un maleficio sobre tu región haciéndola perecer lentamente. Tu misión consiste en atravesar las puertas espacio-temporales para entrar en contacto con la "cabeza", representación física de Sfax y la destrucción.

Como conclusión sólo podemos decir que Mach 3 es un buen juego con gráficos y sonidos excepcionales. El movimiento y el control de la nave es un poco complicado al principio. La acción es continua.



MACH 3

Jordi Mas

PC

PROTECCION DE DISCOS

" Si después de haber estado trabajando duro con nuestra hoja de cálculo, nuestra base de datos o cualquier otro programa, resulta que lo borramos por accidente, bien sea del disquette o del disco duro, la sangre puede llegar al rio. Nosotros os damos la solución. "



La rutina que este mes tratamos va a ser de gran utilidad para muchos de vosotros, que seguramente habéis borrado accidentalmente algún archivo o algún documento de un disquette o incluso de un disco duro. La solución que ha existido siempre (al menos con los primeros) ha sido la de poner un adhesivo en la muesca del disco con el consiguiente engorro al tener que andar pegando y despegando cada vez que queremos escribir. Además, en un disco duro no hay forma de evitar que se escriba.

Pues bien, esta rutina se encarga de permitir sólo lecturas en los discos y desactiva las escrituras. El proceso es el siguiente: la rutina modifica la interrupción trece (INT 13) que es la interrupción de acceso a disco, de tal forma que sólo deja leer el disco y desactiva las funciones de formateo y escritura de sectores en disquette y en disco duro. Así pues, una vez cargada la rutina el famoso *.* y demás funciones destructoras del DOS quedan desactivadas junto con los comandos externos como el format.com, etc. También desactiva el formateado y la escritura en disco con cualquier versión del PcTools. Esto os puede dar una idea de la potencia de la rutina que actua sobre todas las unidades de disco del ordenador así como sobre el disco duro.

Otra característica a mencionar es que cada vez que intentamos escribir en disco el ordenador nos avisará con el correspondiente pitido, exactamente uno por cada intento de escritura.

Si sólo queremos que actúe sobre una unidad en concreto tendremos que comprobar el valor del registro AL al saltar a nuestra rutina y que en dicho registro se encuentre el número de la unidad de disco en cuestión, o sea, 0 para la A, 1 para la B, 2 para la C, etc.

Para introducir la rutina en nuestro PC el método más sencillo es el de teclear el listado Basic y luego teclear RUN e INTRO. La otra forma es la de cargar el programa DEBUG, teclear A 100, introducir el listado ASSEMBLER y luego pulsar N PROTECT.COM e INTRO. Acto seguido pulsamos RCX e INTRO, después de que aparezca un número en pantalla tecleamos 60 e INTRO. Finalmente para grabar la rutina pulsaremos W e INTRO y Q e INTRO para salir al DOS. Ahora sólo tenemos que poner PROTECT e INTRO y la rutina quedará activada y por consiguiente las funciones peligrosas del Dos desactivadas.

PC

LISTADO BASIC

Programmed by Jordi Mas (Barcelona)

```
10 '
20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '
80 '
90  OPEN "PR.COM" FOR OUTPUT AS#2
100 C=10:L=260:RESTORE:CLS
110 FOR G=0 TO 4:READ A$,W:D=0:I$="":FOR F=1 TO LEN (A$) STEP 3
120 A=0:N=1:P=F:B=16:GOSUB 130:GOTO 180
130 C$=MID$ (A$,P,1):IF C$=" " THEN P=P+1:C$=MID$ (A$,P,1)
140 IF ASC (C$)<45 OR ASC (C$)<58 THEN A=A+(B*VAL (C$)^N):RETURN
150 IF ASC(C$)<71 THEN A=A+(((ASC (C$)-55)^N)*B)
160 IF ASC(C$)>96 THEN A=A+(((ASC (C$)-87)^N)*B)
170 RETURN
180 N=1:B=1:P=P+1:GOSUB 130
190 I$=I$+CHR$(A):D=D+A:LOCATE 1,1
200 NEXT F:IF D<>(W-C) THEN PRINT "ERROR EN LINEA";L;"REVISA EL LISTADO":STOP
210 PRINT "LINEA ";L;" CORRECTA":PRINT #2,I$;:L=L+10:C=C+1:NEXT G:CLOSE#2:CLS
220 PRINT:PRINT "TODAS LAS LINEAS CORRECTAS PUEDES SALIR AL DOS Y EJECUTAR ";
230 PRINT "EL PROGRAMA PR.COM":PRINT
240 END
250 REM                    No cambies los numeros de linea !
260 DATA "EB 39 90 90 90 90 90 FB 50 53 51 9C 80 FC 03 74 14 80 FC 14 ", 2592
270 DATA "74 0F 80 FC 0B 74 0A 80 FC 05 74 05 80 FC 11 75 0D B4 0E B3 ", 2065
280 DATA "00 B0 07 CD 10 9D 59 5B 58 CF 9D 59 5B 58 2E FF 2E 03 01 BB ", 2008
290 DATA "13 35 CD 21 89 1E 03 01 8C 06 05 01 BA 07 01 BB 13 25 CD 21 ", 1318
300 DATA "BA 3B 01 CD 27 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90 ", 2664
```

LISTADO ASSEMBLE

```
124D:0100 EB39        JMP    013B
124D:0102 90          NOP
124D:0103 90          NOP
124D:0104 90          NOP
124D:0105 90          NOP
124D:0106 90          NOP
124D:0107 FB          STI
124D:0108 50          PUSH   AX
124D:0109 53          PUSH   BX
124D:010A 51          PUSH   CX
124D:010B 9C          PUSHF
124D:010C 80FC03      CMP    AH,03
124D:010F 7414        JZ     0125
124D:0111 80FC14      CMP    AH,14
124D:0114 740F        JZ     0125
124D:0116 80FC0B      CMP    AH,0B
124D:0119 740A        JZ     0125
124D:011B 80FC05      CMP    AH,05
124D:011E 7405        JZ     0125
124D:0120 80FC11      CMP    AH,11
124D:0123 750D        JNZ    0132
124D:0125 B40E        MOV    AH,0E
124D:0127 B300        MOV    BL,00
124D:0129 B007        MOV    AL,07
124D:012B CD10        INT    10
124D:012D 9D          POPF
124D:012E 59          POP    CX
124D:012F 5B          POP    BX
124D:0130 58          POP    AX
124D:0131 CF          IRET
124D:0132 9D          POPF
124D:0133 59          POP    CX
124D:0134 5B          POP    BX
124D:0135 58          POP    AX
124D:0136 2E          CS:
124D:0137 FF2E0301    JMP    FAR [0103]
124D:013B BB1335      MOV    AX,3513
124D:013E CD21        INT    21
124D:0140 891E0301    MOV    [0103],BX
124D:0144 8C060501    MOV    [0105],ES
124D:0148 BA0701      MOV    DX,0107
124D:014B BB1325      MOV    AX,2513
124D:014E CD21        INT    21
124D:0150 BA3B01      MOV    DX,013B
124D:0153 CD27        INT    27
124D:0155 90          NOP
```

LA ABADIA DEL CRIMEN

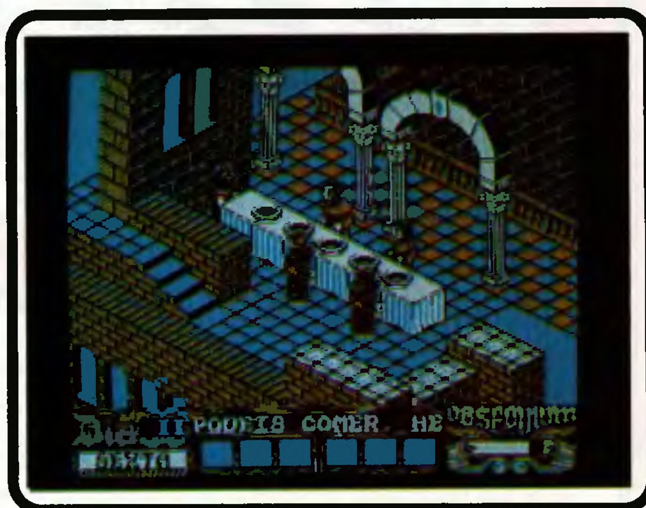
PC

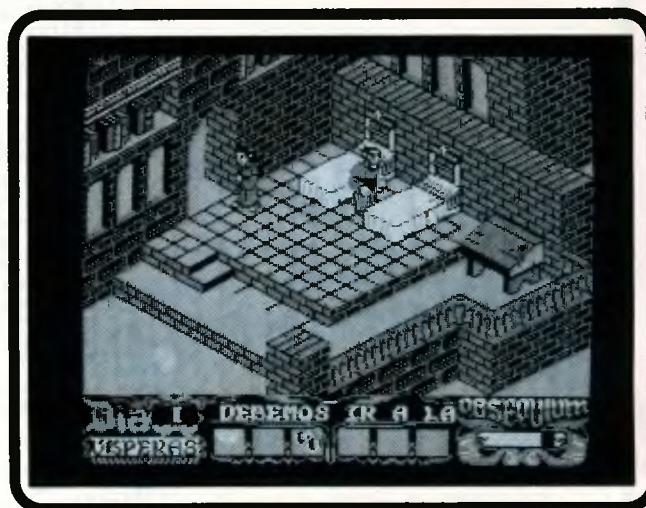
OPERA SOFT

PC 1512

SI ultimamente algún juego merece una mención expecial este es sin duda La Abadía del Crimen. Un gran juego con unos gráficos realmente estupendos y bien realizados.

Cuando un juego alcanza determinadas cotas puede que pase de ser un simple juego a ser una obra de arte.
LA ABADIA DEL CRIMEN no es sino la versión informatizada del famoso libro (del que también se hizo una versión cinematográfica ganadora de varios Oscar's) de Umberto Eco, El nombre de la rosa.
Tu eres Guillermo de Occam y llegas a la abadía acompañado de tu discípulo. Nada más entrar, el abad sale a recibirnos y nos da cuentas de la situación: teme que un monje haya cometido un crimen. Pero no todo es tan sencillo ya que en realidad ningún monje ha cometido el crimen. Tu misión será descubrir la verdad, aunque también es cierto que te la podemos anticipar nosotros: en la abadía existen unos pergaminos que relatan todo tipo de acontecimientos sucedidos tiempo atrás. Sin embargo, hay uno que es diferente y que no está precisamente oculto.
Este es el libro causante de las muertes habidas y por haber. Si no habéis visto la película ni leído el libro os preguntaréis por qué, la solución es sencilla: la tinta con que fue escrito el libro estaba envenenada. Los monjes al "chuparse" el dedo para pasar las hojas acababan envenenándose irremisiblemente. He aquí el secreto. Así y todo el juego te guarda sorpresas que irás descubriendo poco a poco.
Técnicamente hablando LA ABADIA DEL CRIMEN roza la perfección. Es un juego casi perfecto con un argumento misterioso. La adaptación es realmente estupenda. Super-recomendado.





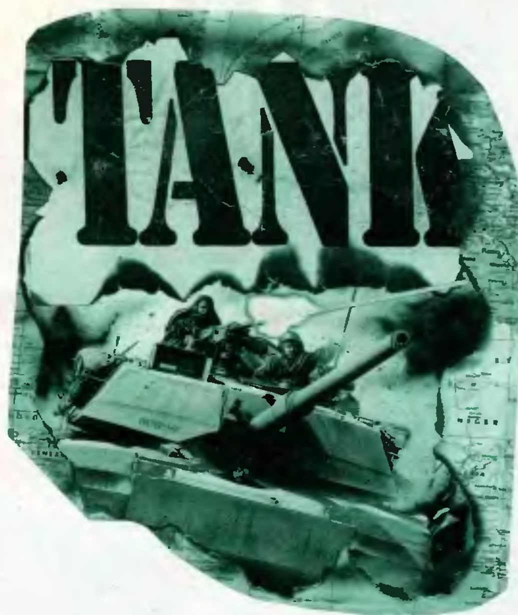
"RECOMENDADO"

LA ABADIA DEL CRIMEN



STARTING BLOCKS
ZAFI CHIP

TANK



OCEAN

Miguel Angel Fernández

Tank es un juego que está bastante bien. Por ello os hemos preparado una sorpresita. Como podéis ver hay tres listados. El **listado 1** es un cargador de vidas infinitas exclusivamente para la **versión original en cinta.**

El **Listado 2** sirve para pasar el juego original de **CINTA A DISCO**. Para ello debemos realizar lo siguiente:

a) Teclear el listado 2 y hacer: |Tape: Run.

b)Colocar la cinta original en el cassette y un disco en la unidad con 49K. libres.

c)Cuando termine de cargar el juego, el ordenador se quedará igual que si lo hubiéramos encendido.

d)Hacer OUT &7F00,&C7:SAVE "TANK1", B, &4000, &2400

e)Copiar el listado 3 y salvarlo en disco con SAVE "TANK"

f)Ahora ya tenemos grabado TANK en disco y bastará con teclear RUN "TANK" para poder jugar.

El **Listado 3** sirve para jugar con vidas infinitas o tantas como deseemos pero solamente en la versión que hemos pasado a disco anteriormente.

Por último una aclaración importante. Por problemas de memoria el cargador que pasa el programa de cinta a disco sólo vale para el CPC 6128

```
10 REM **********************************
20 REM              CARGADOR TANK
30 REM **********************************
40 MODE 1:MEMORY &37C0:LOCATE 12,12:PRINT"INSERTE CINTA TANK":LOAD"!
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
60 FOR N=&1336 TO &13AA:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT N
70 DATA 3E,E8,32,4B,0,3E,D5,32,4E,0,F3,F1,C9,21,FF,AB,11,40,0,C3,C1,37,3E,B9,32,
B,B9,3E,2E,32,E,B9,21,0,B9,11,0,59,1,3,3,ED,B0,3E,59
,32,47,59,32,4B,59,32,53,59,32,67,59,3E,C9,32,7A,59,CD,2E,59,DD,21,D9,BB,11,DE,0
,CD,67,BB,3E,60,32,B5,BC,3E,BF,32,B6,BC
80 DATA 3E,AF,32,7F,BC,21,9E,13,11,60,BF,1,20,0,ED,B0,C3,3,BC,3E,3,32,A6,60,3E,3
D,32,D9,63,C3,00,80
90 INPUT"Desea vidas infinitas (S/N)";A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &13A4,0 ELS
E INPUT"Cuantas vidas desea (1-255)";A:POKE &139F,A
100 CALL &1343
```

```
10 REM **********************************
20 REM      CARGADOR CINTA/DISCO TANK
30 REM **********************************
40 MODE 1:MEMORY &37C0:LOCATE 11,12:PRINT"INSERTE CINTA TANK":LOAD"!
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36:POKE &37F7,&13
60 FOR N=&1336 TO &13F4:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT N
70 FOR N=&BF65 TO &BF68:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT N
80 DATA 3E,E8,32,4B,0,3E,D5,32,4E,0,F3,F1,C9,21,FF,AB,11,40,0,C3,C1,37,3E,B9,32,
B,B9,3E,2E,32,E,B9,21,0,B9,11,0,59,1,3,3,ED,B0,3E,59
,32,47,59,32,4B,59,32,53,59,32,67,59,3E,C9,32,7A,59,CD,2E,59,DD,21,D9,BB,11,DE,0
,CD,67,BB,3E,50,32,B5,BC,3E,95,32,B6,BC
90 DATA 3E,AF,32,7F,BC,21,9E,13,11,50,95,1,80,0,ED,B0,C3,3,BC,E,07,21,FF,B0,11,4
0,00,CD,CE,BC,3E,37,32,BE,2,32,9C,2,21,0,0,22,BF,2,2
2,9D,2,6,5,21,A2,95,11,0,C0,CD,BC,BC,3E,2,21,40,0,11,C0,95,1,0,80,CD,98,BC,CD,8F
,BC,3E,CD,32,BE,2,32,9C,2,21,4,E6
100 DATA 22,BF,2,22,9D,2,21,63,BF,22,E9,4,C3,0,80,54,41,4E,4B,32,1,89,7F,ED,49,C
7
110 DATA 1,89,7F,ED,49,C7
120 CALL &1343
```

```
10 REM **********************************
20 REM                    TANK
30 REM **********************************
40 MODE 1:FOR N=&BF00 TO &BF24:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT N
50 INPUT "Desea vidas infinitas (S/N)";A$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &BF19,0 EL
SE INPUT "Cuantas vidas desea (1-255)";V:POKE &BF14,
V
55 OUT &7F00,&C7:MEMORY &3FFF:LOAD"!TANK1":OUT &7F00,&C0
60 CALL &BC6B,&FF:CALL &BF00
70 DATA 06,05,21,20,BF,11,40,00,05,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,3E,03,32,A6,60,
3E,3D,32,D9,63,C3,00,80,54,41,4E,4B,32
```

COMO TERMINAR

DON QUIJOTE



Soy poseedor de un Amstrad CPC 6128. He terminado Don Quijote y os mando las instrucciones para que lo podáis acabar vosotros.

PRIMERA PARTE

LEER LIBRO, SUR, EXAMINAE ESCALON, COGER TABLON, NORTE, NORTE, EXAMINAR BAUL, PONER ARMADURA, EXAMINAR ALACENA, COGER LLAVE, SUR, SUR, COGER PAN, NORTE, ESTE, ABRIR PUERTA, ESTE, DEJAR LLAVE, LEER BANDO, SUR, SUR, OESTE, DEJAR TABLON, OESTE, COGER PEDRUSCO, ESTE, ESTE, NORTE, NORTE, ESTE, ESTE, EXAMINAR SUELO, ARRANCAR NISCALO, COGER NISCALO, NORTE, GOLPEAR ARBOL, COGER MANZANA, NORTE, NORTE, OESTE, DEJAR PEDRUSCO, SUBIR PEDRUSCO, ESCALAR MURO, COGER BOTELLA, ESTE, ESTE, LLAMAR PUERTA, NORTE, EXAMINAR CANDELABRO, COGER VELA, SUBIR, OESTE,COGER MARTILLO, ESTE, BAJAR, SUR, OESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, OESTE, OESTE, SUR, EXAMINAR PARED, COGER ESPADA, NORTE, ESTE, ESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, OESTE, FORZAR CERRADURA, NORTE, DEJAR TODO MENOS ESPADA, VELA Y CAMISA, SUR, SUR, VELAR ARMAS, NORTE, NORTE, COGER BOTELLA, SUR, ESTE, ESTE, ESTE, NORTE, NORTE, NORTE, ESTE, ESTE, NORTE, NORTE, NORTE, LLAMAR PUERTA, NORTE, SUBIR, ESTE, LUCHAR CONTRA ODRES, OESTE, BAJAR, SUR, OESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, SUR, LUCHAR CONTRA OVEJAS, ESTE.



Clave: EL INGENIOSO HIDALGO

SEGUNDA PARTE

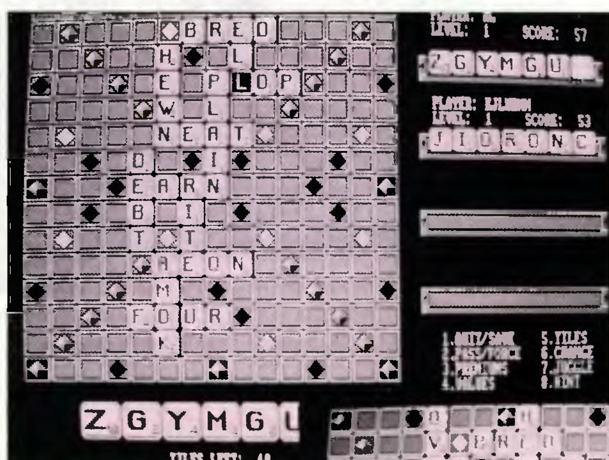
ESTE, DORMIR, SUR, MOVER ARBOL, COGER BELLOTAS, ESTE, SUR, OESTE, EXAMINAR SUELO, COGER ROMERO, ESTE, SUBIR, SUR, ESTE, DEJAR ESPADA, ESTE, SUBIR, COGER RAMITA, BAJAR, NORTE, NORTE, NORTE, OESTE, NORTE, CANTAR, OESTE, DEJAR ROMERO, DEJAR VINO, DEJAR RAMITA, ESTE, SUR, ESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, OESTE, OESTE, SUR, OESTE, NORTE, NORTE, ENTRAR CON CUIDADO EN MOLINO, COGER PAN, COGER SAL, OESTE, NORTE, COGER PALA, SUR, SUR, SUR, ESTE, SUR, SUR, SILBAR, COGER VACIA, PONER VACIA, NORTE, NORTE, NORTE, ESTE, ESTE, ESTE, SUR, CANTAR, ESTE, ESTE, HACER CAMA, COGER LLAVE, DEJAR VACIA, OESTE, OESTE, NORTE, OESTE, OESTE, OESTE, SUR, SUR, ABRIR PUERTA, OESTE, COGER ACEITE, ESTE, NORTE, NORTE, ESTE, ESTE, ESTE, ESTE, NORTE, NORTE, NORTE, OESTE, NORTE, OESTE, CAVAR, DEJAR PALA, COGER CALDERO, DEJAR ACEITE EN CALDERO, DEJAR SAL EN CALDERO, DEJAR VINO EN CALDERO, DEJAR ROMERO EN CALDERO. REMOVER CON RAMITA BALSAMO, BEBER BALSAMO, DEJAR CALDERO, ESTE, SUR, ESTE, SUR, SUR, SUR, OESTE, OESTE, OESTE, SUR, SUR, OESTE, CANTAR.

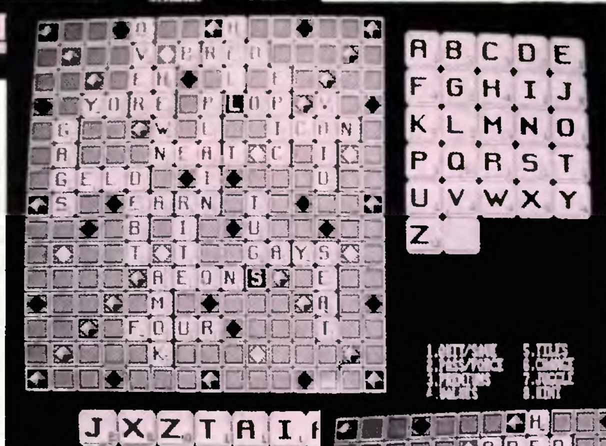
DAVID CAMPOY MIÑANO
LORCA-MURCIA

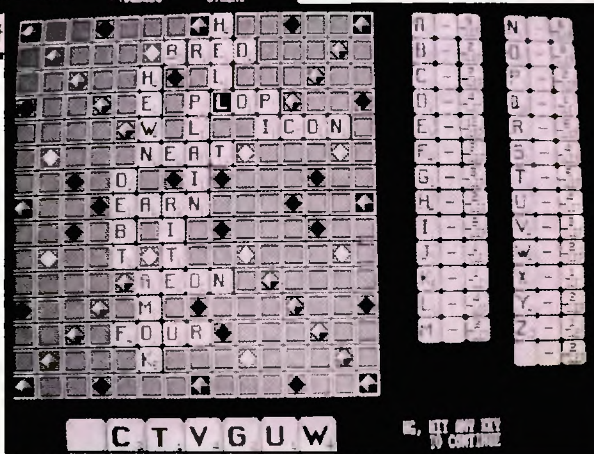
Agradecemos tanto a David como a otros muchos lectores el envío de sus trucos

SCRABBLE®









Los amantes de los crucigramas sin duda habrán echado en falta un programa de este tipo para ordenadores. Scrabble no es totalmente lo que nosotros conocemos por crucigrama, es decir, el procedimiento es prácticamente el mismo, pero, sin embargo, en este juego contamos con ciertas reglas y a la vez existen unas puntuaciones que dependen en gran parte de las letras. Sí, cada letra del alfabeto tiene un valor y dependiendo de su posición en el tablero obtendremos una puntuación u otra.

En Scrabble pueden jugar hasta cuatro personas que deben a su vez escoger entre ocho diferentes niveles de juego.

Para controlar el programa contamos con una serie de comandos, en total ocho, con los que podremos quitar el juego, pasar un turno, forzar el movimiento, ver la tabla de premios, ver el alfabeto con los valores de cada letra, la distribución, etc.

SCRABBLE es un programa de sociedad con gran prestigio. La versión para ordenadores es muy buena. Además, tiene un nivel de adicción realmente alto.

Como conclusión sólo podemos decir que este estupendo juego es el ideal para los amantes de la reflexión y la meditación. RECOMENDADO.



EL OSO YOGI



P.V.P.
875 Ptas.
CASSETTE

Sin comentarios

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, S.A. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 67 17

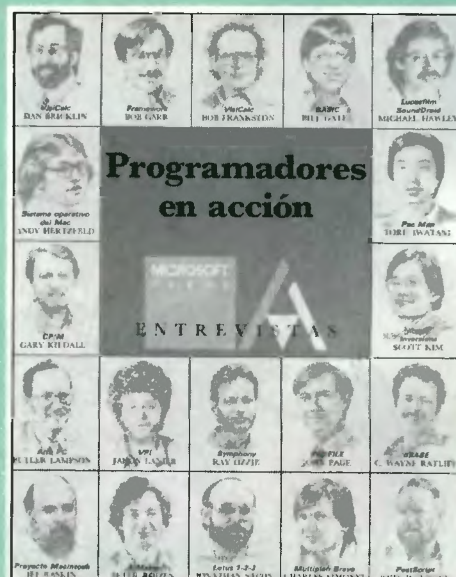
LIBROS

PROGRAMADORES EN ACCION
407 págs.
Editorial Anaya Multimedia
Villafranca, 22
28028 Madrid

PROGRAMADORES EN ACCION es uno de los libros más interesantes que han caído por nuestra redacción jamás. Y no sólamente por el valor instructivo que pueda tener este esupendo libro sino porque por una vez tenemos en nuestras manos el testimonio de los autores de los más famosos programas, sistemas operativos, proyectos, etc.

En Programadores en Acción encontraremos una serie de entrevistas precedidas de una breve biografía de cada personaje así como una recopilación de algunos de los manuscritos, listados, etc. usados en la consecución de determinados trabajos realmente importantes.

Los personajes entrevistados son: DAN BRICKLIN y BOB FRANKSTON, autores de **Visicalc**. BOB CARR, autor de **Framework**. BILL GATES autor del Basic. MICHAEL HAWLEY, autor de parte de software para el SoundDroid. TORU IWATANI, autor de Pac Man, el célebre comecocos. SCOTT KIM, autor de**Inversiones**. C. WAYNE RATLIFF, autor de **dBase**. JOHN PAGE, autor de **Pfs:file.** RAY OZZIE, autor de **Symphony**. JARON LANIER, creador de **VPL**. BUTLER LAMPSON, creador del **Alto PC**, GARY KILDALL, creador de **CP/M.** ANDY HERTZFELD, autor del **sistema operativo del Macintosh**. JEF RASKIN, autor del Macintosh, PETER ROIZEN, autor de **T/Maker**. JONATHAN SACHS, autor de **Lotus 1-2-3**. CHARLES SIMONYI, creador del **Multiplan** y JOHN WARNOCK, creador del postScript, uno de los más avanzados lenguajes de descripción de página para impresoras láser.



PROGRAMADORES EN ACCION es un libro recomendado a todos los amantes de la informática.
Interesante y apasionante a la vez.

dBASE III
Biblioteca de rutinas y programas.
380 págs. Incluye disquette.
Editorial Anaya Multimedia
Villafranca, 22
28028 Madrid



Este libro supone para todos los usuarios del dBase III una inestimable ayuda en tanto en cuanto viene a resolver una serie de problemas y a la vez a facilitar el uso de determinadas rutinas.

Como bien indica el título junto con el libro se suministran grabadas en un disquette todas las rutinas y los programas que vienen comentados y analizados en el libro. Todas estas rutinas y programas se ecuentran listas para ser usadas sin modificación dentro de las aplicaciones que hayamos realizado en dBase III.

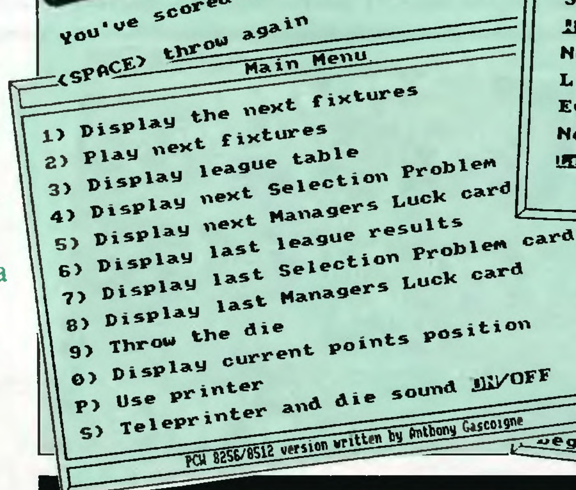
En cuanto a las áreas que toca el libro tenemos: Gráficos en dBase III, colores, procedimientos gráficos, gráficos de barras, etc. Manipulación y diseño de grandes bases de datos de hasta 1280 campos. Generación automática de programas. Cálculos financieros, préstamos de interés variable, valor presente y futuro, amortizaciones. Procedimientos estadísticos, varianza, desviación estandar, coeficientes de correlación, distribución de frecuencias...

dBase III. Biblioteca de rutinas y programas comienza con una visión general del programa centrándose después en la programación y en los ficheros de procedimientos hasta llegar a las técnicas básicas de desarrollo de aplicaciones.

BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES

CDS SOFTWARE





League Table

Club	Plyd	Won	Drwn	Lost	For	Agst	Pts
Arsenal	2	2	0	0	4	1	6
Sheffield Wed	2	2	0	0	3	1	6
Manchester Utd	2	1	1	0	3	1	4
Spurs	2	1	0	1	5	3	3
West Ham	2	1	0	1	4	2	3
Newcastle	2	0	2	0	2	2	2
Liverpool	2	0	1	1	1	2	1
Everton	2	0	1	1	0	1	1
Nottm. Forest	2	0	1	1	0	4	1
Luton	2	0	0	2	1	6	0

Press SPACE

Seasonal Points

League	FA_Cup	UEFA	CW_Cup	Euro	Total
6	0	0	0	0	6
1	0	0	0	0	

Managers Points

League	FA_Cup	UEFA	CW_Cup	Euro	Total
6	0	0	0	0	6
1	0	0	0	0	1

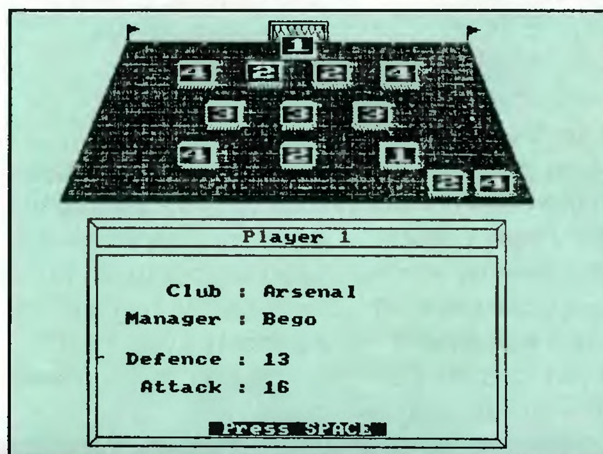
Cuando nos animamos a comprar un juego para nuestro ordenador, como es lógico, esperamos que nos den un videojuego, o sea, un programilla grabado en un disquette que nos va a servir para matar los ratos de ocio. Cualquier otra cosa que no sea la mencionada queda fuera de todo pensamiento. Pues bien, una vez más se van al traste nuestras cábalas. BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES aparte de ser un juego de ordenador propiamente dicho es un juego de mesa. Sí, como habéis oido, un programa y un tablero (plegado dentro del estuche) con fichas y dinero incluido (del tipo de Monopoly).

Football Fortunes permite el juego a un máximo de cinco jugadores, cada uno en representación de un club y con la misión de poner en los primeros puestos de la tabla de clasificación a sus correspondientes equipos.

A la hora de la competición nuestro equipo jugará la liga, como es normal, pero además intervendrá en otras competiciones de prestigio como pueden ser La Copa de Europa, La Copa de la UEFA, La Copa de Europa de Ganadores de Copa, etc. Para poder ganar hay que tener en cuenta muchas cosas. Primero este no es un juego de acción propiamente dicho, es decir, la estrategia, la reflexión, etc. suman muchos puntos al final. Para ganar tenemos que ser los mejores y para ello es imprescindible no olvidar ninguno de los factores que indudablemente intervienen en el entorno profesional en el que nos movemos, factores como el humano, el económico, el social, etc. En pocas palabras todo.

BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES es un programa interesante que además está bien hecho.

Por otra parte la presentación del juego es sensacional. Además del tablero contamos con las fichas de los jugadores, dinero, fichas en colores, etc. Prácticamente puede decirse que es un juego de familia.



FOOTBALL FORTUNES

THE LIVING DAYLIGHTS

PCW

DOMARK

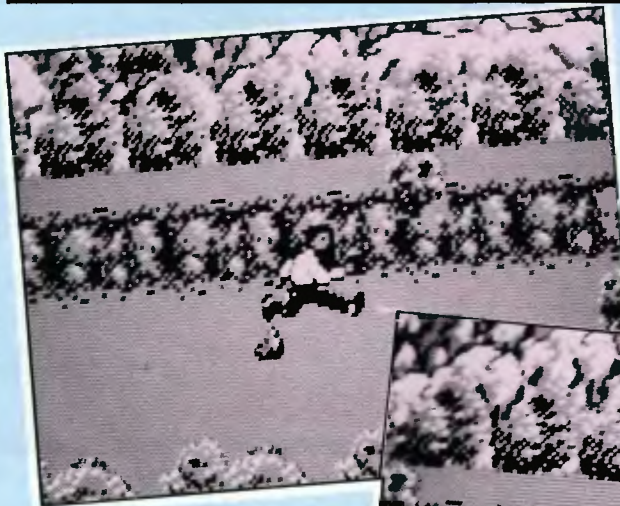
El agente 007 ataca de nuevo aunque se va notando el paso de los años. Ya se sabe, los achaques, el reuma...

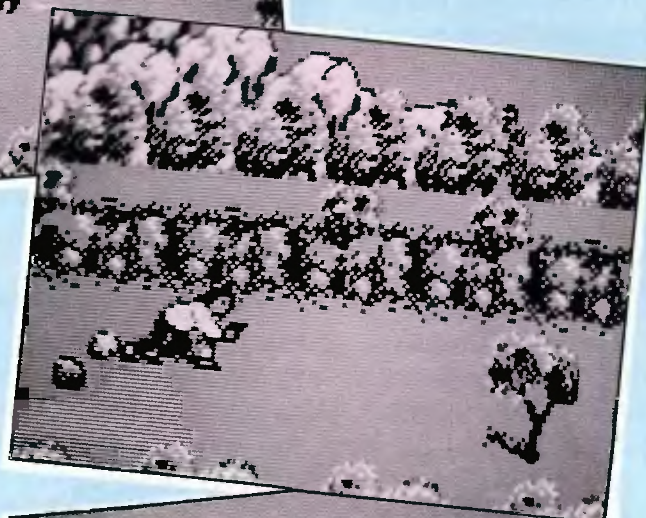
Si la primera versión que se hizo de una película del famoso 007 para el ordenador pasó sin pena ni gloria, no así ha ocurrido con esta nueva que incluso se ha adaptado a los modelos PCW.

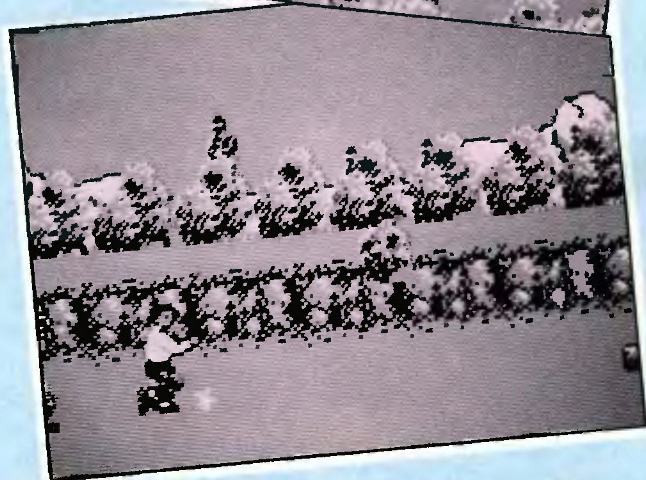
The Living Daylights es la última película de 007, ¿qué podemos decir del juego? primero que supera con creces a la primera adaptación que se realizó, segundo que la versión PCW está tan lograda como la realizada para los CPC.

The Living Daylights es un programa en el que la acción contínua juega un papel importante, además del principal. Sí, la verdad es que los sufridos usuarios de PCW amantes de relajarse con un buen juego, en todos los aspectos, no tienen mucha suerte, Con éste de lo que no hay duda es de que vamos a poder correr a nuestras anchas y poder pegar todos los tiros que queramos. Y todo ello acompañado de unos bonitos gráficos bien hechos y prácticamente semejantes (a excepción del color) a los de los modelos CPC's.

No queda mucho que decir ya. Repetimos de nuevo la calidad del juego acompañado, por otra parte, de un gran movimiento y un nivel de adicción francamente bueno.







THE LIVING DAILIGHTS

CONTACTOS

Si quereis que vuestros anuncios sean publicados en Amstrad Acción...

Enviadlos al Aptdo. 91 de BILBAO

Estoy interesado en comprar juegos de última novedad. También vendo un interface Mirage Imager en perfecto estado y con su embalaje original para un CPC 464, el cual graba un 90% de programas comerciales sea cual sea su protección, cambia el ancho de página, los colores de los juegos, alta velocidad de copia. Precio a convenir, también lo cambio por programas (unos 35 dado su valor y calidad). Interesados escribir a Alfonso Sanz Navarro. C/ Grasot,41-3º-1ª. 08025 Barcelona.

Solo intercambio de programas (juegos, utilidades, copiones,...) para el CPC 6128, tanto en disco como en cinta. Tengo alrededor de 300. Interesados escribir y mandar lista a: Fco. Javier Tenori Salmerón. C/ Almanzora,Bloque San Pedro,2-1ºA. Roquetas de Mar. Almería. O bien llamar al (951) 32 21 43.

Cambio juegos de ordenador o bien vendo (para Amstrad 6128 los juegos en disco) poseo unos 100. También tengo las últimas novedades como: Renegade, Nemesis, Nemesis II, Combat School, Barbarian, Phantis, Arkanoid y un larguísimo etc... Los Interesados llamar al Teléfono (93) 892 01 05. Preguntar por Jordi.

CLUB AMSTRAD HOSPITALET necesita intercambiar juegos así como nuevos socios. Interesados llamar al teléfono (93) 337 23 96. Preguntar por Alberto.

Deseo adquirir un Monitor Color para CPC 6128. A cambio daría un monitor fósforo verde + 10.000 ptas. + grabaría entre 100 y 500 juegos + 20 revistas + 20 cintas de juegos a elegir. Preguntar por Toni (93) 338 96 67. Barcelona.

PEÑA LOTO 1512- Lotería primitiva y Bonoloto por ordenador, escribe y te enviaremos reglamento sin compromiso. También intercambio programas para PC's. Escribid a Ramón de Miguel. C/Amazabal, 16-4ºA. 31880 Leiza. Navarra.

Vendo ordenador Amstrad con F.V. con menos de un año. Adjunto con este más de 150 programas y unas 20 revistas de informática. Entre los juegos están Combat School, Jack de Nipper II, Leader Board II, Stifflip & CO, Phantis, Desperado,... Las revistas son de diferentes publicaciones. Interesados llamar al: 314 70 40 y preguntar por Jordi. Llamar a partir de las 8.00 P.M.

CLUB USUARIOS CPC 664/6128. Con infinidad de programas a tu disposición. Te ofrecemos la posibilidad de contar siempre con las últimas novedades en juegos, gestión y educativos. Escribir: Aptdo. de correos, 131 - Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

Desearía intercambiar juegos para el 6128 y 464. Tengo unos 150. Enviar lista, los interesados en intercambiar escribir a Juan Carlos Arencibia Macías. C/ Burgos,1-1ºizq. Arrecife de Lanzarote 35500. Prometo contestar.

Estoy interesado en intercambiar juegos de CPC. Interesados escribir a Javier Cantos Cordoba. Avda. Miguel de Cervantes .Ciudad Conver 1ªfase aptdo.30009 Murcia. Contestaré a todos.

¡Amstradictos! Hemos formado un club de usuarios de Amstrad, tenemos juegos y utilidades de todo tipo para los CPC's y especialmente para el 464. Ultimas novedades. Escribir sin miedo a A. Serrano. C/ Los cantos. Blqu. 3º-1ºizq. Rio Tinto. Huelva. Teléfono :(955) 59 04 57. Contestaremos a todos.

¡¡Lo último!! Lo mejor. Se ha formado un club de software para CPC 464 y 6128 para toda España. Ultimas novedades: Combat School, Match Day II, Jackal, etc. Si te interesa escribe a Federico J. Díaz Dueñas. C/ San Carlos, 29-2º. Fuengirola. Málaga. O también llamar a partir de las 10 de la noche al tfno. (952) 47 88 63.

Atención: compro, vendo e intercambio juegos muy buenos y progamas de utilidades magníficos para el 464 y 6128 como Leader Board, Desert fox, Barbarian, Art Studio, Gena 3, Transmat,... Interesados llamar al (968) 25 35 45. O escribir a Enrique Albaladejo Sánchez. Colonia San Esteban. C/ Urano,8-1º,nº2. 30010 Murcia.

Compro, vendo, cambio, programas con gente de toda España. Prometo contestar. Escribir a Ivan Trueba. C/Sardinera Aurora, 2-6ºD Santurce. Vizcaya. O bien llamar al Tfno: (94) 462 14 67. Noches.

Intercambio y vendo juegos y utilidades para los Amstrad CPC en cinta y disco. Prometo enviar lista. Tfno. (968) 25 24 24. O escribir a José Pujante Hidalgo. C/ Marte, 7-2º, 2º, 4ª. 30010 Murcia.

STARTING BLOCKS

ZAFIRO

Aunque hay muchos simuladores deportivos a ninguno de ellos se le ha ocurrido incluir dentro de sus pruebas el paracaidismo. Starting Blocks sí ha pensado en ello.

Starting Blocks es un simulador deportivo realizado por la casa francesa COKTEL VISION y distribuido en España por Zafiro.

En total el juego comprende cinco pruebas: 400 metros lisos, 50 metros natación estilo libre, ciclismo, salto de ski y paracaidismo.

Estas pruebas las puedes jugar de dos formas, bien una a una eligiendo tu la que desees y el tiempo que quieras estar con ella o bien todas seguidas. Si deseas jugar o competir en todas ellas en conjunto tendrás que elegir en el menú "Epreuves completes", si no deseas jugar todas a la vez te valdrá con limitarte a elegir en el mismo menú la que desees de las cinco.

Para el caso de que decidas competir en todas las pruebas al llegar al final el ordenador te ofrecerá gentilmente el palmarés de las medallas conseguidas y las mejores marcas conseguidas en la competición.

Durante la carga del juego tienes la posibilidad de elegir el continente en el que quieres jugar y si deseas hacerlo con joystick (manette) o con teclado (clavier).

Respecto a las cinco pruebas de las que consta el programa la más original ciertamente es la de paracaidismo. Como ocurre en la realidad tu misión consiste en tomar tierra dentro del círculo que se encuentra pintado sobre el terreno. En pantalla tienes cuatro ventanas. En dos de ellas se te muestra el círculo en el que tienes que aterrizar, en otra la dirección del viento y en la última aparece el paracaidista.

En la parte superior de la pantalla, en una ventana pequeña, el programa te indica continuamente los metros que le faltan al paracaidista para tomar tierra.

Salto de Ski es la prueba que más nos ha gustado de todas principalmente por que no requiere grandes esfuerzos de control.

Tenemos que resaltar que en todas ellas los gráficos han sido muy cuidados y resultan vistosos. No ocurre lo mismo con el sonido que es el clásico, o sea, diferentes ruidos. El juego carece de melodía alguna.

El movimiento es el normal de este tipo de juegos aunque cuando se trata del control en alguna pruebas tenemos que volver a "darle al Joystick".





Gráficos	**8**
Movimiento	**7**
Sonido	**7**
Acción	**7**
Adicción	**7**

Para los amantes de los juegos deportivos STARTING BLOCKS puede ser un buen programa.

STARTING BLOCKS

CONTACTOS

Si buscas lo último en juegos y utilidades mira este anuncio: cambiamos los últimos programas aparecidos en el mercado para Amstrad CPC (más de 500 programas entre juegos y utilidades). No lo pienses dos veces y escribe a Amisoft Motril. San Fermín, 13. 18600 Motril. Granada. No te arrepentirás.

Compro, cambio juegos últimas novedades para el CPC 464 y 6128. Tengo unos 400. Interesados llamar al tfno. (947) 22 46 84 o escribir a Jose Manuel Gonzalez A. Glorieta Luis Braille, 4-10º C. 09007 Burgos. Mandar lista.

Cambio juegos y utilidades para todos los Amstrad CPC's. Ultimas novedades, preferiblemente en disco. Interesados escribir a Alberto Miranda. Perojo, 34, bajo. 35003 Las Palmas de Gran Canaria. Tfno. (928) 36 09 69.

Intercambio, compro, vendo programas para Amstrad CPC, comerciales, últimas novedades. Mandar lista, prometo contestar. Interesados escribir a Juan Fernández. Plaza Mayor, 3. Priorato. Sevilla.

Cambio juegos y utilidades en disco, tengo unos 400. Mi ordenador es un CPC 6128. Sólo me interesa con gente de Mataró y alrededores. Interesados llamar al tfno. (93) 790 34 12. De 2 a 3 del mediodía.

Desearía contactar con usuarios de CPC 464 y 6128. Tengo más de 450 programas, muchas novedades. Llamar al tfno. (947) 22 00 09. O escribir a Roberto Ibeas. C/ Las Candelas, 21. 09007 Burgos.

Para principiantes o gente que se acaba de comprar un Amstrad CPC 464 ó 6128, cambio últimas novedades en juegos y utilidades. Interesados llamar al teléfono (985) 46 79 53. Preguntar por David.

¡Hola colegas! Cambio pokes, programas y juegos (sólo disco). Mi dirección es: Miguel Angel Fernández Montalvo. C/ Donoso Cortés, 30. Ibi. Alicante. Tfno. (96) 555 28 09. Prometo contestar.

Cambio programas para el CPC 6128, contestaré a todo el que me escriba enviando lista. Prefiero sobre todo utilidades. Interesados escribir a Ricardo. C/ Diego Serrano, 21-2º, 8. 14005 Córdoba.

Por cambio de ordenador, vendo Amstrad CPC 664, monitor color, en buen estado. Con manual inglés y castellano. Casi 300 programas en su mayoría en disco, joystick SpeedKing (2 meses), cables para conectar dos joysticks y cassette. Libro "40 juegos Educativos" y un gran número de revistas. Interesados llamar al tfno. (968) 25 30 82 o escribir a Joaquín Marín. C/ Llanos, 1-6º B. 30002 Murcia.

Intercambio programas para CPC, PCW, PC y MSX. Preguntar por Toni en el teléfono (93) 338 96 67.

Vendo Amstrad CPC 464 con monitor fósforo verde, incluye joystick, más de 30 revistas y más de 300 juegos, últimas novedades (valorado en más de 300.000 ptas.) y manual. Todo por 49.000 ptas. Interesados llamar al tfno. 370 29 81. De 8 a 9 de la noche. Preguntar por Juán Luis o Enrique Hortelano. Sólo Valencia y cercanías.

Estoy interesado en programas conversacionales. (Grange Hill, Las Vegas, El Caso Veracruz...) en francés y español. Tengo muchos para cambiar. Preferentemente en disco. Juan Antonio Moreno Iñigo. C/ Joven, 1-6º,4. 13004 Ciudad Real.

Intercambio juegos con gente de toda España. Ultimas novedades. Prometo contestar a todo el mundo. No hace falta que tengas infinidad de juegos. Escribid (con tu lista, por favor) a Jose M. Ruiz. C/ Pino Gallego, 83. Alcalá de Guadaira. Sevilla.

Intercambio programas para Amstrad 464, 664 y 6128 en disco. Tengo últimas novedades y poseo muchos programas. Interesados llamar al tfno. (96) 326 69 15. Sólo Valencia ciudad. Preguntar por Alberto.

Intercambiamos programas de todo tipo, copiones, juegos, utilidades, para CPC en cinta y preferiblemente en disco. Escribir al apartado 117 de Haro. La Rioja. O llamar al tfno. (941) 31 04 55. Preguntar por Abel. (945) 13 31 84. Preguntar por Ignacio.

Cambio programas para el CPC 6128 en disco. Gestión, utilidades y juegos. Poseo Pascal MT+, Multiplan, contabilidades, Oddjob, El enigma de Aceps, etc. Contestaré a todo el que me mande lista. Escribir a Vicente Mora Moriche. Pabellón Postal. Badajoz.

Intercambio juegos para ordenadores Amstrad CPC 464, 472, 664 y 6128. Tengo últimas novedades. Vendo ordenador Amstrad CPC 472 fósforo verde. Incluyo en el lote modulador de TV y 200 programas. Todo por 45.000 ptas. Compro unidad de disco DDI a precio razonable. Interesados dirigirse a Sergio. Tfno. (96) 325 32 20.

Si tienes un CPC 664, 6128 o un PCW escríbeme. tengo lo mejor y más reciente. Garantizo seriedad, contesto a todas las cartas rigurosamente y obsequiaré con una cinta grabada de música generada por ordenador a todo aquel que me escriba. Dirigirse a José Rivas Gómez. Psge. Jaime II el Justo, 10- 1º, 1ª. 08302 Mataró. Barcelona.

Se Vende AMX PageMaker original, sin usar y en perfecto estado junto con el digitalizador de vídeo VIDI de Rombo, también nuevo, con el software y el manual, sin usar y en su estuche original. Precio único 25.000 ptas. Escribir al Aptdo. 182 de Basauri. Vizcaya.

Vendo Amstrad CPC 472, fósforo verde, más modulador de TV. Incluyo en el lote, juegos, copiones, manuales, etc. Todo en estado impecable al precio de 40.000 ptas., por compra de 6128. Interesados llamar en horas de comida o ha partir de las 9'30 pm. Preferiblemente área de Valencia. Tfno: (96) 325 32 20. Preguntar por Sergio.

¿Te gustaría tener las últimas novedades en programas para Spectrum y Amstrad, tales como: World Games, Slap Fight, Zynaps, 007, Exolon,...? Si es así contacta con nosotros: Javier y Ramón Gracia. C/ Sangenís, 71-73, 10ªA. 50010 Zaragoza.

Cambio este lote para Amstrad CPC 464: 50 juegos, 8 revistas Amstrad User, 5 Tu micro amstrad y varias más. Curso de introducción al Basic (2 libros y 4 cassette) y 3 libros de programación + 2 manuales. Lo cambio por un Spectrum con cables. Escribir a: Pedro Fernández Galindo. Pabellón Postal. Santiago. La Coruña.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad CPC 6128 para el intercambio de juegos, trucos, pokes, etc... A ser posible de Valencia. Interesados escribir a Manuel Arenas Lafuente. C/ Guillen de Anglesola, 13. O bien llamar al tfno. (96) 367 74 44.

Me gustaría conseguir un interface copiador para Amstrad CPC. A cambio daría unos 15 juegos originales de mi lista de 50 en cinta. También cambio juegos en disco (+de 250). Vendo juegos originales en cinta. Tfno: (988) 72 84 94. Javier Pérez Delgado. C/ Extramuros del mercado, 15-3ºD. 34002 Palencia.

ALCACLUB AMSTRAD. Cambiamos juegos para el Amstrad CPC 464. Tenemos las últimas novedades. Contestamos siempre. Interesados llamar al (974) 83 00 18 o escribir a Daniel Lahoz Rivas. Avda. Aragón, 23- 4º A. 44600 Alcañiz. Teruel.

Intercambio programas Amstrad en disco. Ultimas novedades: Desperado, Out Run, Star Dust y muchos más. Interesados llamar a Javier al tfno. (96) 357 23 86. Valencia.

Compro CPC 6128 ó 664 con monitor a color en perfecto estado y económico. Interesados mandar ofertas a Rocio Medina. C/ Alvira Lasierra, 12-6º E. 50002 Zaragoza.

Si necesitas un CPC 6128 con monitor de fósforo verde, con segunda unidad de disquettes de 5'25 pulgadas y además con 50 disquettes que contienen cerca de 200 programas como Dbase II, Wordstar, Multiplan, AMX Pagemaker I y II, Art Studio I y II, Discology I y II, MicroPress, Compiladores y los últimos juegos. Está en perfecto estado y sólo por 115.000 ptas. ¡¡No lo dejes escapar!! Interesados ponerse en contacto con Jens Fdez. Vega. 32330 Sobradelo. Orense. Tfno. (988) 33 51 18.

Cada día que pasa son más y más los usuarios que nos leen. Tú también lo haces y sabes que nuestra intención es hacer una gran familia. Compra Amstrad Acción, anúnciate, expón tus problemas, tus dudas y si te hemos tratado mal, por favor, no calles. ¡Háznoslo saber!

CONTACTOS GRATUITOS

¡Pon tu firma en nuestra revista! Y haz amigos.

Compraría programas sobre radiocomunicación, radiopaquetes RTTY, telefotografía (Barrido lento) etc. para Amstrad CPC 464. Me interesa todo tipo de información al respecto. Aptdo. 2144 - Vitoria (Alava).

Se ha formado OPERATION SOFTWARE CLUB, con más de 500 títulos a vuestra disposición, con últimas novedades: Indiana Jones, Tai-Pan, Trantor, Matchday II, etc. Infórmate llamando al teléfono: (93) 240 34 11. O escribir una carta a: Ricardo Muñoz Soto. C/Virgen de Nuria, 81-83, 2º-3ª. 08905 Hospitalet de Llobregat (Barcelona). Ah! este anuncio es para uurios de CPC 6128, preferentemente.

Me interesaría intercambiar juegos como Troglo, Strike Force Harrier, Cyrus II (se puede obtener el listado) Batman, Head Over Heels, Supernove invaders, Leader Board y muchos más. Tengo también el Cobol de Microsoft, DR, Draw, así como varios programas más, esto es todo en cuanto al PCW. Para CPC 6128 tengo el Army Moves, Kungfu Master y el DBASE II. Si te interesa puedes contar conmigo en: C/ Obispo Ballester, 14-6ºDcha. Vitoria (Alava) 01002. O en el teléfono (945) 27 56 62.

Se ha formado recientemente un CLUB en ALBACETE, para usuarios de Amstrad CPC, Para el intercambio de juegos. Interesados llamar al teléfono (967) 23 29 30. Albacete.

Desearíamos intercambiar programas con gente que tenga un Amstrad CPC. Los intercambios los realizamos en disco y cinta. Máxima seriedad y contestación inmediata. Tenemos unos 400 programas a vuestra disposición. Interesados dirigirse a: Alberto Fernández Fontaneda. C/ San Julián, 5-2ºD. 09002 Burgos. O llamar al teléfono (947) 20 47 04.

Intercambio programas para el CPC 464. Tengo juegos como el Game Over, Camelot Warrior, Rambo,... Interesados llamar al teléfono 26 97 01 y preguntar por Miguel Angel. (Preferentemente de Almería).

Desearía intercambiar programas, sobretodo juegos, para el CPC, en disco o en cinta, es indiferente, con toda España. Tengo casi las últimas novedades que van saliendo al mercado. Los interesados deben escribir a: José Juan Rubio Plaza. C/ Cánovas, 2-1ºB izq. La Roda (Albacete). O bien llamar al teléfono: (947) 44 00 33. Exijo total seriedad.

CLUB AMSTRAD DISC, para intercambios o adquisición de programas en disco, completamente gratis, solamente gastos de soporte. Extensa programpteca y contactos nacionales y extranjero. Obsequio con cinta de música generada por ordenador a quienes escriban. Respuesta asegurada. José Rivas Gómez. Psge. Jaime II El Justo, 10-1,1. 08032 Mataro (Barcelona).

Intercambiamos programas de todas las clases: juegos, utilidades, educativos, etc. Para 6128 en disco o casette. Preferiblemente personas de Palencia y cercanías. Disponemos de un CLUB-AMSTRAD para toda la capital. LLamar interesados al teléfono: 72 68 26 (preguntar por Mauro). O escribir a CLUB ECONOMICO AMSTRAD. Silvino Maupoey Hernández. C/ Cte. Velloso 3a-1ºDcha. 34002 Palencia. Contestamos siempre.

Intercambio juegos para Amstrad CPC 464, cinta. Tengo más de 100 juegos entre ellos: Movie, Ikari Warrior, Antiriad, 1942, Green Beret, Saboteur, Gun Fright, etc. Interesados escribir a: Alberto Pardo Martín. C/ Numancia 2-4. Quart de Poblet. (Valencia). ¡Mandad LISTA!

Vendo el siguiente lote: CPC 6128 Color, Impresora DMP-3000, segunda unidad de disco Vortex 5" 1/4 con S.O. VDOS 2.0, permite utilizar a la vez dos ficheros secuenciales y 16 relativos bajo Basic de 704K. Formateador, cassette, joystick, unos 200 programas de gestion, gráficos, juegos, etc, en 47 discos de 3" y 46 cintas, todo con manuales además de libros, revistas, etc. Lo cedo todo por 195.000 ptas. O por separado. Enviar ofertas a Jaime Puigserver Oliver. C/ Campet, 43. 07210 Algaida. Mallorca (Baleares).

Intercambio juegos y programas para para PC's y compatibles, Poseo novedades y juegos con EGA como el Space Quest o King Quest III. Interesados escribir a: José Luis Riballo Pérez. C/ General Pardiñas, 108-5ºG. 28006 Madrid. O llamadme al teléfono: (91) 262 71 50.

Çambio programas comerciales en cinta o disco para CPC 464 y 6128. Tengo más de 500 juegos, entre ellos todas las últimas novedades. Si te interesa llámame y te mandaré una lista. Luis, teléfono: (96) 361 76 38. Tardes de 4 a 6 y noches 10 y media. También puedes escribirme a: Luis García Gisbert. Micer Mascó, 15 - 28º. 46010 Valencia.

SUSCRIBIRSE ESTE MES A
AMSTRAD ACCION
TIENE MAS VENTAJAS

Sí, suscribirse este mes a AMSTRAD ACCION es una ganga porque te vas a llevar GRATIS este fabuloso lote de programas y además vas a ahorrar dinero, vas a recibir nuestra revista en tu domicilio y vas a contar con nuestro apoyo, El apoyo de ¡TU REVISTA!





AMSTRAD ACCION, la revista para los que saben...jugar.

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE:...
DOMICILIO:... CODIGO POSTAL:...
LOCALIDAD:... PROVINCIA:...
TELEFONO:... MODELO ORDENADOR:...

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Por un año (11 números)... 3.000
- ☐ Por un año (11 números) + DISC POKER-HACKER DISC (disco)... 4.500
- ☐ Por un año (11 números) + PACK DE JUEGOS... 4.000

Forma de pago:
- ☐ Mediante giro postal número ...
- ☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
- ☐ Contra reembolso del primer número (100 ptas. por gastos de envío)
- ☐ Tarjeta de crédito VISA

Nº de Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma

Fecha de caducidad ...
(Si pago con tarjeta recibiré un número más gratis)

contactos

Vendo por cambio de equipo AMSTRAD CPC 6128 con monitor en color, instrucciones en castellano, en su embalaje original, 1 año, perfecto estado de funcionamiento, NUEVO. Todo por 100.000 ptas. Regalo 24 discos con más de 100 programas, utilidades (Discology...) y todo tipo de juegos (F.Martín, Barbarian, Phantis...) Y joystick Quickshot1. Todo ello valorado en más de 25.000 ptas. Interesados llamar al tlfno: (968) 51 21 34.

Intercambiamos programas, tanto juegos como utilidades. tenemos últimas novedades. Los interesados escribir a SOFT CLUB. Hostal Calaf. 08680 Calaf-Barcelona. O llamar al teléfono: (93) 869 84 49.

Vendo ordenador MSX-1 de 64k más TV B/N y más de 50 superjuegos, por el precio de 40.000 ptas, O cambio por un Amstrad con fósforo. O también cambio TV B/N por el teclado del 6128. Puedo aceptar más propuestas.

Estamos montando un club para usuarios de Amstrad-Comodore, para intercambiar programas,... Todos aquellos que estén interesados que llamen por teléfono al teléfono: 45 18 23 6 45 07 00 y preguntar por Leonardo (Amstrad) o Javi (Comodore). O enviar las cartas a Caballito de Mar, 42-48. Esc.1-1ºA. Ampuriabrava. Gerona.

Desearía intercambiar con usuarios de Amstrad juegos en cinta y disco. mandar lista a: Javier Cantos Córdoba. Avda, Miguel de Cervantes. Ciudad conver 1ª fase. Aptdo de correos. 30009 Murcia.

Cambio todo tipo de programas para el 6128, sólo en disco. También estaría interesado en conseguir una impresora pagando con muchos de los programas que poseo que en mi extensa lista. Interesados escribir a Tomás Veiga. C/ Iñaki Deuna, 31-3ºB. 48700 Ondarroa. Vizcaya. O llamar al telf. (94) 683 12 85 a partir de las 10 de la noche.

Soy poseedor de un Amstrad CPC 6128 y me gustaría intercambiar juegos en disco. Llamar únicamente de Madrid al 276 23 96, tengo unos 100 juegos. Preguntar por Fredi (hijo).

¡Atención! soy del club SOFTWARE EN ACCION. Quería deciros que podéis enviar a: Club Software en Acción. C/Pedro III El Grande, 2, Pego. Alicante. Cartas con programas, preguntas o simplemente apuntaros. Además hay un concurso para usuarios de CPC 464-Amstrad, de modo que el mejor programa que recibamos tendrá premio. También hay premio para los mejores gráficos por ordenador que recibamos.

Cambio monitor fósforo verde en buen estado para CPC 464, pagando diferencia. Interesados llamar al teléfono (955) 300240 o escribir a Manuel Mora Lamera. Manuel Siurot, 4. Gibraleón. Huelva.

Estoy interesado en contactar con usuarios de ordenadores PC, CPC y PCW para el intercambio de programas. Tfno: (948) 25 74 01. Preguntar por Alberto.

Intercambiaría programas : juegos, utilidades, de gestion, etc. tanto para cpc, como para PC. Contestaré a todos los que me manden lista. Interesados llamar a los teléfonos: (93) 313 45 37 ó 314 04 09 o bien escribir a: Carlos Puente Sánchez. Cantabria, 72- 8º-3ª. 08020 Barcelona.

Intercambio juegos y utilidades para el CPC 6128. Mandar lista y vuestras preferencias. Interesados escribir a: Isidoro García López. C/ Francisco Tettamanci, 13-4º. 15007 La Coruña.

Cambio juegos en disco. Poseo últimas novedades. Interesados llamar a Jorge (958) 32 18 41 ´0 escribid a C/ Carrera San Agustín, 10-3º. 18300 Loja. Granada. No defraudaré.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO **Nº 8**

(por favor, poner una letra en cada casilla)

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que envieís vuestros anuncios en el boletín que adjuntamos. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

Nombre: ____

Dirección: ____

Localidad: ____

C.P.: ____

Provincia: ____

Tfno.: ____